



NIEZWYKŁE
STWORZENIA

I. WSTĘP

Zagubiony we mgle morskich odmętów statek handlowy napotkał na swojej drodze tajemnicze stworzenie. Choć kształtem przypominało ptaka, jego dziób rozświetlał ciemność niezmiernym blaskiem. Zaintrygowana załoga podążyła za nim i wkrótce odkryła niezbadaną wyspę, zamieszkaną przez jeszcze dziwniejsze zwierzęta. Ten osobliwy ląd pełen był tajemniczych stworzeń, od małych, uroczych kulek futra po olbrzymie gady z potężnymi i przerażającymi kłami! Wieść o nowo odkrytej krainie rozeszła się wzdłuż i wszerz, porywając serca poszukiwaczy przygód, w tym twoje. Napędzany miłością do zwierząt i perspektywą nowych odkryć, wyruszyłeś na wyprawę, pragnąc osobiście doświadczyć tych cudów natury.

AUTOR GRY
C.W. Yeom

GRAFIKA
Sophia Kang

ROZWÓJ GRY
Jaewoo Bang
Gunho Kim

**DYREKTOR
ARTYSTYCZNY**
Hani Chang

REDAKCJA
Lucya Lee

EDYCJA POLSKA
Jacek **Chlebak** Chlebowski
Michał **Leżak** Leżański

WSPÓŁPRACA
Artur **Arto** Sobala
Emilia Krok



OGRY
GAMES

W przypadku pytań lub wątpliwości dotyczących zasad napisz do nas:

 facebook.com/ogrygames

 biuro@ogrygames.com

KARTY



126 Kart Stworzeń



19 Kart Osiągnięć
5 Głównych, 7 Jednogatunkowych
i 7 Wielogatunkowych Kart Osiągnięć



12 Kart Tingenta
(Tryb Solo)

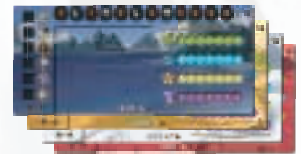


4 Pomoce Gracza

PLANSZE I KOMPONENTY



1 Plansza Rezerw



4 Plansze Gracza



1 Plansza Główna



9 Plansz Kapitanów



1 Woreczek na Jaja

ŻETONY



4 Żetony Blokady



14 Żetonów Siedlisk



20 Żetonów Energii



8 Żetonów Punktów



78 Jaj 11 Skorupiaków,
11 Ssaków, 11 Ptaków, 11 Gadów,
11 Ryb, 12 Owadów, 11 Smoków



16 Trofeów



12 Siatek na Motyle



3 Żetony Celu
(Tryb Solo)



5 Żetonów Czasu



2 Tory Czasu
(dla 4 graczy)

ZNAGZNIKI



12 Członków Załogi 1 magnetyczny i 2 zwykle meeples w danym kolorze



24 Znaczniki
Osiągnięć



16 Znaczników
Zasobów



4 Znaczniki
Punktacji



1 Znacznik
Czasu



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Tingent



Octavia



Marie



Samuel



Helena

9 Kapitanów Wszystkie meeples są magnetyczne

1 **Plansza Główna** jest dwustronna. Strona A przeznaczona jest dla 1-2 graczy, a strona B dla 3-4. Umieść Planszę Główną na środku stołu, stroną odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

2 Umieść **Planszę Rezerw** nad Planszą Główną.

3 Umieść **Karty Stworzeń** na Planszy Rezerw.

a **Talia:** Potasuj wszystkie Karty Stworzeń i umieść je zakryte.

b **Dzikie Ostępy:** Dobierz 6 kart z talii i umieść je odkryte. Ten obszar nazywa się **Dzikie Ostępy**.

4 Umieść 35 Jaj, 5 z każdego Gatunku, w **Woreczku na Jaja** i dokładnie wymieszaj. Umieść Woreczek na Jaja obok Planszy Głównej.



UWAGA W grze znajduje się 7 rodzajów Jaj, co oznacza, że do woreczka wkładamy łącznie 35 Jaj.

5 Umieść **Energie**, **Siatki na Motyle** i pozostałe Jaja na Planszy Rezerw. Ten obszar nazywany jest **Magazynem**.

c **Jaja:** umieść pozostałe Jaja.

d **Energie**

e **Siatki na Motyle**

6 Umieść **Żetony Siedlisk** na Planszy Głównej.

f **Stos Żetonów Siedlisk:** Wymieszaj wszystkie Żetony Siedlisk i utwórz z nich zakryty stos.

g **Pula Żetonów Siedlisk:** Dobierz 3 Żetony ze stosu Żetonów Siedlisk i umieść je odkryte.

7 W rozgrywce dla **4 graczy**, ustaw dodatkowe elementy zgodnie z poniższymi wytycznymi. Pomiń ten krok w grze dla 1-3 graczy.

h Umieść 2 dodatkowe **Tory Czasu**, zakrywając znajdujący się na planszy Tor Czasu.

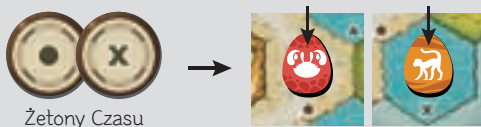
i Dobierz 1 Żeton Siedliska ze stosu Żetonów Siedlisk i umieść go odkrytego na symbolu na Mapie.

j Wylosuj 2 Jaja z Woreczka i umieść po 1 z nich na każdym z 2 dostępnych symboli na Mapie.

8 Umieść **Jaja** na Mapie zgodnie z poniższymi wytycznymi.

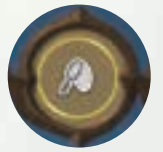
- Potasuj wszystkie 5 zakrytych **Żetonów Czasu**. Wybierz losowo 2 żetony i odwróć je, aby odkryć ich oznaczenia.
- Wylosuj Jaja z Woreczka i umieść po 1 z nich na każdym z pól z **odpowiednimi oznaczeniami** na Mapie.

Przykład: 2 losowo wybrane Żetony Czasu posiadają symbole oraz . Wylosuj Jaja z Woreczka i umieść je na każdym symbolu oraz na Mapie.



9 Ustaw **Tor Czasu** zgodnie z poniższymi wytycznymi.

k Wymieszaj 2 **Żetony Czasu** wylosowane w punkcie 8 i umieść je zakryte na 2 najbardziej po prawej polach Toru Czasu oznaczonych **żółtymi obwódkami**.



l Wymieszaj pozostałe Żetony Czasu i umieść je zakryte na pozostałych polach Toru Czasu oznaczonych żółtymi obwódkami.

UWAGA W grze dla 3 graczy wykorzystujemy tylko 4 Żetony Czasu. Pozostałe Żetony Czasu odłóż do pudełka.

m Umieść **Znacznik Czasu** na pierwszym miejscu na Torze Czasu.

10 Umieść **Trofea** na Planszy Głównej. Liczba Trofeów zależy od liczby graczy.

Liczba graczy	2 graczy	3 graczy	4 graczy
	10	14	16

UWAGA Jeśli dopiero rozpoczynasz przygodę z grą, nauka zasad może wydłużyć pierwszą rozgrywkę. Przygotowując pierwszą grę, podziel liczbę trofeów w powyższej tabeli przez 2.

11 Umieść **Żetony Punktów** obok Toru Punktacji.

12 Na Planszy Głównej umieść 7 odkrytych **Kart Osiągnięć** stroną odpowiadającą liczbie graczy. Gatunki na Kartach Osiągnięć nie mogą się powtarzać, dlatego należy je ułożyć w następującej kolejności:

n **Główne Osiągnięcia** (brązowe obramowanie)

- Potasuj wszystkie Karty Głównych Osiągnięć i umieść losowo po jednej z nich na każdym z 3 brązowych pól.

UWAGA Jeśli jesteś nowym graczem, zalecamy rozpoczęcie rozgrywki z Kartami Głównych Osiągnięć oznaczonymi: 01, 02, 03.

o **Wielogatunkowe Osiągnięcia** (żółte obramowanie)

- Potasuj wszystkie Karty Wielogatunkowych Osiągnięć i umieść losowo 1 z nich na żółtym polu.
- Następnie wylosuj kolejną Kartę Wielogatunkowego Osiągnięcia i umieść ją na drugim żółtym polu. Upewnij się jednak, że żaden Gatunek Stworzeń nie powtarza się ze stworzeniami z pierwszej dobranej karty. Kontynuuj dobieranie, aż ten warunek zostanie spełniony.



p **Jednogatunkowe Osiągnięcia** (turkusowe obramowanie)

- Przejrzyj wszystkie 7 Kart Jednogatunkowych Osiągnięć i usuń wszystkie pasujące do 4 Gatunków wybranych w punkcie o.
- Z pozostałych 3 Kart Jednogatunkowych Osiągnięć losowo wybierz 2 i umieść je na turkusowych polach.
- Oprócz 7 Kart Osiągnięć umieszczonych na planszy (od n do p), wszystkie pozostałe Karty Osiągnięć nie zostaną wykorzystane i należy odłożyć je do pudełka.

UWAGA Na wybranych Kartach Osiągnięć Wielogatunkowych i Jednogatunkowych powinno znajdować się 6 różnych Gatunków Stworzeń.



PRZYGOTOWANIE GRACZY

13 Każdy z graczy wybiera kolor i dobiera odpowiadające mu elementy:

- q** Weź **Planszę Gracza** i umieść ją przed sobą.
- r** Weź 3 **Członków Załogi** i umieść ich obok swojej Planszy Gracza.
- s** Weź 6 **Znaczników Osiągnięć** i umieść je po lewej stronie swojej Planszy Gracza.
- t** Weź 4 **Znaczniki Zasobów** i umieść je na Torze Zasobów, tak aby reprezentowały posiadanie 1 zasobu każdego rodzaju. Innymi słowy, Znaczniki Zasobów należy umieścić na polach oznaczonych cyfrą 1 (drugie pole od lewej) na każdym Torze Zasobów na Planszy Gracza.
- u** Umieść swój **Zeton Punktacji** na symbolu łodzi obok Toru Punktacji (patrz: strona 4).

14 Każdy gracz dobiera 2 losowe **Plansze Kapitanów**. Wybiera jedną Planszę Kapitana i umieszcza ją na swojej Planszy Gracza. Pozostałe Plansze Kapitanów należy odłożyć do pudełka.

UWAGA Jeśli wszyscy gracze są zaznajomieni z grą, wykonaj jednocześnie punkty 14 i 15.

15 Każdy z graczy dobiera losowo 8 **Kart Stworzeń** z talii. Wybiera 4 z nich i zatrzymuje je na ręce, a pozostałe odrzuca na stos kart odrzuconych.

v **Stos kart odrzuconych:** Karty odrzucaj zawsze odkryte.

WSKAZÓWKA Wybierając karty, które chcesz zachować, przyjrzyj się wybranym wcześniej Kartom Osiągnięć. Jeśli jakieś karty dają możliwość zdobycia Osiągnięć, mogą mieć większą wartość.

UWAGA Podczas gry gracze nie ujawniają swoich kart z ręki. Jednak w trakcie nauki gry, niektóre zamieszczone na nich teksty mogą być początkowo trudne do zrozumienia. W takim przypadku pokaż swoje karty graczom z większym doświadczeniem i poproś ich o pomoc.

16 Każdy gracz dobiera **Kapitana**, zgodnie z wybraną wcześniej Planszą Kapitana. Umieść Kapitana na grzbiecie magnetycznego Członka Załogi.

17 Każdy gracz bierze **Zeton Blokady** odpowiadający wybranemu kolorowi gracza i umieszcza go na swojej Planszy Kapitana.

18 Każdy gracz bierze 1 **Siatkę na Motyle** z Magazynu i umieszcza ją na swojej Planszy Gracza.

19 Zdobądź **dodatkowe zasoby** zgodnie z kolejnością rozgrywki.

Kolejność rozgrywki: Gracz, który zaprzyjaźnił się z najbardziej niezwykłym zwierzęciem, zostaje Pierwszym Graczem. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego Gracza.



- **1. Gracz:** Nie otrzymuje dodatkowych zasobów. Oznacza to, że 1. Gracz rozpoczyna grę z 1 zasobem każdego rodzaju.
- **2. Gracz:** Przesuń dowolny 1 Znacznik Zasobów o 1 pole w prawo. Oznacza to, że 2. Gracz rozpoczyna grę z 2 dowolnymi zasobami 1 wybranego rodzaju i po 1 z pozostałych 3 rodzajów zasobów.
- **3. Gracz:** Przesuń dowolne 2 Znaczniki Zasobów o 1 pole w prawo. Oznacza to, że 3. Gracz zaczyna z 2 zasobami 2 dowolnych rodzajów i po 1 z pozostałych 2 rodzajów zasobów.
- **4. Gracz:** Przesuń dowolne 3 Znaczniki Zasobów o 1 pole w prawo. Oznacza to, że 4. Gracz zaczyna z 2 zasobami 3 dowolnych rodzajów i 1 zasobem pozostałego rodzaju.

Teraz możemy zaczynać!

III. ROZGRYWKA



GEL GRY

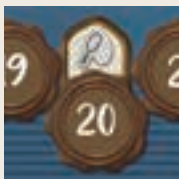
Celem gry **Niezwykłe Stworzenia** jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec rozgrywki. PZ oznaczone są symbolami  oraz .

! Punkcja

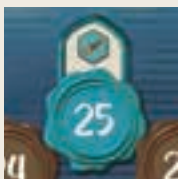
1. Punkty Natychmiastowe: oznaczone Brązową Pieczęcią. PZ dodawane są na Torze Punktacji natychmiast po ich zdobyciu.



- **Nagrody na Torze Punktacji:** Tor Punktacji ma 10 pól zapewniających nagrody wszystkim graczom, którzy do nich dotrą lub je przekroczą.



Zdobywasz
Siatkę na Motyle
z Magazynu



Zdobywasz
Nagrodę za Odkrycia
(patrz: strona 11)



Zdobywasz
Trofeum
z Planszy Głównej

WSKAZÓWKA Nagrody na Torze Punktacji będą ci pomagać w dalszej rozgrywce, stąd ważne jest odpowiednie śledzenie przyznawania Punktów Natychmiastowych.

- Jeśli przekroczysz 50 PZ, weź Żeton Punktów 50 i umieść go obok swojej Planszy Gracza. Zresetuj swój wynik na Torze Punktacji, umieszczając Znacznik Punktacji na 1 polu i kontynuuj liczenie swoich punktów.
- Po przekroczeniu 50 PZ nie można ponownie zdobyć nagród na Torze Punktacji, nawet jeśli przekroczysz pole z Symbolem Nagrody.



Żeton
Punktów

2. Punkcja Końcowa: oznaczona Czerwoną Pieczęcią. PZ dodawane są na Torze Punktacji na końcu gry. Te punkty nie są liczone w trakcie trwania rozgrywki (patrz: strony 20–21).



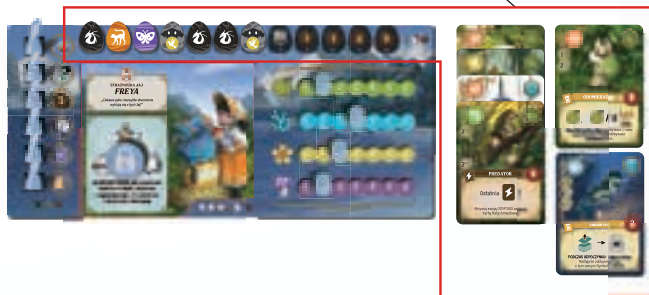
- Po podliczeniu tych punktów gracz również przesuwa swój znacznik na Torze Punktacji, ale NIE zdobywa już nagród po przekroczeniu pola z Symbolem Nagrody.

TWORZENIE REZERWATU

Chcąc osiągnąć jak najwyższy wynik, musisz stworzyć najbardziej harmonijny Rezerwat. Aby to zrobić, musisz zebrać różne Karty Stworzeń i Jaja do swojego Rezerwatu. Każda Karta Stworzenia ma swoją unikalną zdolność, dlatego ważne jest, by wprowadzać do Rezerwatu karty, które pasują i współgrają z przyjętą przez siebie strategią. Ponadto bardzo istotne jest stworzenie Rezerwatu, który pomoże tobie zdobyć Osiągnięcia szybciej niż zrobią to inni gracze.

Rezerwat

Odnosi się do wszystkich zdobytych Kart Stworzeń oraz Jaj.



ROZMIESZCZANIE ZAŁOGI

Chcąc zbudować harmonijny Rezerwat, ważne jest, aby umieścić Członków Załogi w odpowiednich miejscach. Po umieszczeniu na Mapie, twoi Członkowie Załogi wchodzi w interakcję ze wszystkimi sąsiednimi Siedliskami, aby zdobywać zasoby, Karty Stworzeń lub Jaja oraz aktywować Symbole Efektów Specjalnych.

! Załoga



Członkowie załogi

- Członkowie Załogi to robotnicy, którzy są umieszczani na Mapie. Interakcja z Siedliskami pozwala na zdobywanie zasobów, kart, Jaj, itp.
- Każdy gracz korzysta z 3 Członków Załogi, w tym 1 Kapitana. Termin „Załoga”, odnosi się do wszystkich 3 Członków Załogi, w tym Kapitana.
- **Kapitan:** Połączony meeple Kapitana z Członkiem Załogi, nazywany jest Kapitanem. Każdy Kapitan posiada unikalne zdolności, które po odblokowaniu pozwalają na korzystanie z nich podczas gry (patrz: strona 16).
- Symbole Załogi są przedstawione w następujący sposób:



Kapitan



Załoga
(w tym Kapitan)

! Zasoby



Owoc



Koralowiec



Kwiat



Grzyb

- W grze występują 4 rodzaje zasobów: Owoce, Koralowce, Kwiaty i Grzyby.
- Kiedy gracz zdobywa określony zasób, przesuwa odpowiadający mu Znacznik Zasobów o 1 pole w prawo. Natomiast kiedy wydaje zasób, przesuwa odpowiadający mu Znacznik Zasobów o 1 pole w lewo.
- W momencie, gdy Znacznik Zasobów nie może zostać przesunięty dalej na Torze danego zasobu, gracz nie może pozyskać kolejnego z nich. Gracze mogą zatem posiadać maksymalnie 6 zasobów każdego rodzaju.



Tory Zasobów



Dowolny Zasób

- **Dowolny Zasób:** Odnosi się do dowolnego zasobu – Owocu, Koralowca, Kwiatu, Grzyba. Jeśli zdobędziesz 1 dowolny zasób, sam wybierz 1 z 4 dostępnych rodzajów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Wszyscy gracze kolejno wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż do końca gry.
- Każdy gracz wykonuje **1 Akcję Podstawową** podczas swojej tury. Wybierz jedną z 4 Akcji Podstawowych:
 1. Umieszczenie Członka Załogi
 2. Zagranie Kart(y)
 3. Zdobywanie Osiągnięcia
 4. Odpoczynek

UWAGA W trakcie swojej tury musisz wykonać jedną z Akcji Podstawowych. Nie możesz zakończyć tury bez wykonywania Akcji Podstawowej.

- Gracze mogą również wykonać **dowolną liczbę Akcji Darmowych** w dowolnym momencie swojej tury. Akcje Darmowe mogą być wykonywane przed, po, a nawet w trakcie Akcji Podstawowej.
- Dostępne są 2 Akcje Darmowe:
 1. Użycie Siatki na Motyle
 2. Użycie Energii
- Gdy wszystkie Trofea z Planszy Głównej zostaną zdobyte, pozostali gracze (z wyjątkiem gracza, który zdobył ostatnie Trofeum) wykonują jeszcze po 1 turze, a następnie gra się kończy.
- Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa.

! Trofea



- To kiedy gra się zakończy zależy od liczby Trofeów na Planszy Głównej.
- Każde Trofeum jest warte 3 PZ na koniec gry.
- Trofea otrzymuje się głównie zdobywając Osiągnięcia, ale można je również uzyskać po zdobyciu 30 i 50 PZ na Torze Punktacji.
- Jeśli na Planszy Głównej nie znajdują się już żadne Trofea, gracze nie mogą ich zdobyć, nawet jeśli spełnili warunki danego Osiągnięcia.

WSKAZÓWKA Obserwuj liczbę pozostałych Trofeów, aby przewidzieć kiedy gra dobiegnie końca oraz odpowiednio wcześniej modyfikuj swoją strategię i taktykę.

IV. AKCJE PODSTAWOWE

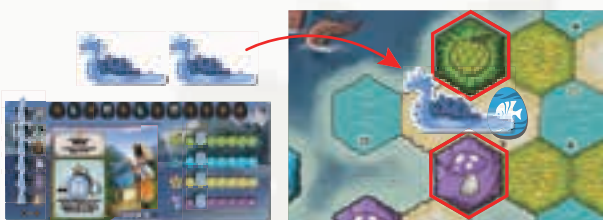
Każdy gracz wykonuje 1 wybraną Akcję Podstawową podczas swojej tury.
W grze dostępne są 4 Akcje Podstawowe:
Umieszczenie Członka Załogi, Zagranie Kart(y), Zdobycie Osiągnięcia, Odpoczynek.



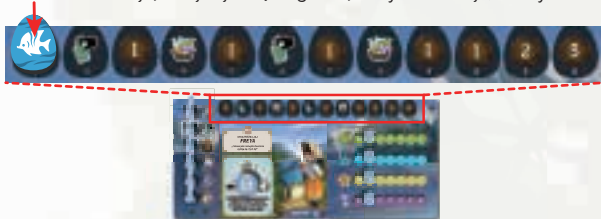
1. UMIESZCZENIE CZŁONKA ZAŁOGI

Umieść Członka Załogi na Mapie i zdobądź zasoby lub Karty Stworzeń z sąsiednich Siedlisk i/lub pozyskaj Jaja. Jest to najważniejsza Akcja, która pozwala rozbudować Rezerwat.

- 1 **Wybierz Członka Załogi ze swojej Planszy Gracza i umieść go na Mapie.** Pamiętaj o przestrzeganiu zasad rozmieszczania Członków Załogi (patrz: strona 10).
 - Jeśli wszyscy członkowie twojej załogi zostali umieszczeni na Mapie i żaden nie pozostał na twojej Planszy Gracza, nie możesz wykonać tej Akcji.



- 2 **Jeśli Członek Załogi został umieszczony na polu z Jajem, zbierz je i umieść na swojej Planszy Gracza.**
 - Zebrane Jaja są umieszczane po kolei, zgodnie z numeracją na Planszy Gracza na Torze Jaj.
 - **Nagroda za Zbieranie Jaj:** Jeśli w miejscu, w którym ma zostać umieszczone Jajo, znajduje się nagroda, natychmiast ją zdobywasz.



- 3 **Umieszczony Członek Załogi wchodzi w interakcję ze wszystkimi sąsiadującymi Siedliskami.** Z każdego sąsiadującego Siedliska zdobywasz odpowiadający mu zasób LUB Kartę Stworzenia. Symbol na Karcie Stworzenia musi odpowiadać Symbolowi Siedliska.

Przykład: Decydujesz się umieścić Członka Załogi sąsiadującego z Siedliskiem Owoców i Siedliskiem Grzybów. Z Siedliska Owoców możesz zdobyć 1 Owoc LUB wziąć 1 Kartę Stworzenia z Dzikich Ostępów z Symbolem Siedliska Owoców. Z Siedliska Grzybów możesz zdobyć 1 Grzyb LUB wziąć 1 Kartę Stworzenia z Dzikich Ostępów z Symbolem Siedliska Grzybów.

! Siedlisko



Siedlisko Owoców



Siedlisko Koralowców



Siedlisko Kwiatów



Siedlisko Grzybów

- Na Mapie znajdują się 4 rodzaje Siedlisk. Każde Siedlisko przedstawia 1 z 4 grup żywności, która rośnie na jego obszarze.
- Niektóre Siedliska mają **Symbole Efektów Specjalnych**, które zapewniają różne zdolności. Symbol Efektu Specjalnego można aktywować za pomocą Siatki na Motyle (patrz: strona 19).



- Kiedy zdobywasz zasób z sąsiedniego Siedliska, przesunij odpowiadający mu Znacznik Zasobów o 1 pole w prawo.
- Kiedy zdobywasz Kartę Stworzenia z sąsiedniego Siedliska, weź 1 Kartę Stworzenia z Dzikich Ostępów i dobierz ją na rękę. Symbole Siedliska oraz dobieranej Karty muszą być takie same.

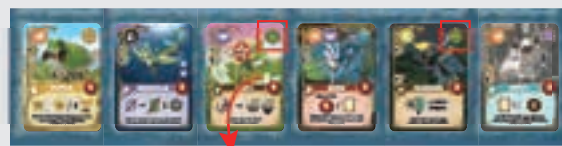


Symbol Siedliska

- Znajduje się w prawym górnym rogu Karty Stworzenia.
- Przykład: Jabzól może być dobrany za pomocą Siedliska Owoców.

HISTORIA Główną dietą Jabzola są Owoce, więc gracze mogą napotkać to Stworzenie w Siedliskach Owoców.

Przykład: Chcesz zdobyć Kartę Stworzenia z sąsiedniego Siedliska Owoców. Z 6 Kart z Dzikich Ostępów wybierz 1 z 2 dostępnych Kart z Symbolem Siedliska Owoców i dobierz ją na rękę.



- Jeśli w obszarze Dzikich Ostępów nie ma Kart Stworzeń z takim samym symbolem jak wybrane Siedlisko, nie można z niego zdobyć Karty Stworzenia.

! Ręka

Kiedy zdobywasz kartę za pomocą Siedliska, **dodajesz ją na RĘKĘ**, a nie do Rezerwatu. Aby zagrać kartę do Rezerwatu, musisz zapłacić jej koszt (patrz: strony 12-13). Podobnie w przypadku zdolności kart i zdolności Kapitana, niezależnie od tego, czy karty pochodzą z zakrytej talii Stworzeń, czy bierzesz je z Dzikich Ostępów, zawsze są dobierane na rękę.



Weź 1 wierzchnią Kartę z talii Kart Stworzeń i dobierz ją na rękę.



Wybierz 1 Kartę z Dzikich Ostępów i dobierz ją na rękę.

Na rękę możesz mieć dowolną liczbę kart, jednak podczas wykonywania Akcji Odpoczynku obowiązuje limit 5 Kart Stworzeń na rękę. Musisz odrzucić nadmiarowe karty, tak aby na rękę pozostało 5 z nich. Pamiętaj o limicie kart na rękę przed wykonaniem Akcji Odpoczynku (patrz: strona 17).

- Z jednego Siedliska można zdobyć tylko 1 zasób LUB 1 Kartę Stworzenia. Przy pomocy 1 Siedliska nie można pozyskać ich obu.
- Jeśli Członek Załogi sąsiaduje z wieloma Siedliskami, możesz wybrać inny rodzaj nagrody dla każdego sąsiadującego Siedliska.



Przykład: Umieściłeś swojego Członka Załogi w sąsiedztwie 1 Siedliska Owoców i 2 Siedlisk Koralowców. Decydujesz się zdobyć Koralowiec z Siedliska Koralowców **(b)** w wyniku czego zwiększasz ilość Koralowców o 1 **(d)** na Torze Zasobów na Planszy Gracza. Decydujesz się zdobyć Kartę Stworzenia z drugiego Siedliska Koralowców **(c)**. Z obszaru Dzikich Ostępów wybierasz Kartę Stworzenia **(e)** z Symbolem Siedliska Koralowców i dobierasz ją na rękę. Decydujesz się również zdobyć Kartę Stworzenia z Siedliska Owoców **(a)**. Z obszaru Dzikich Ostępów wybierasz Kartę Stworzenia z Symbolem Siedliska Owoców **(f)** i dobierasz ją na rękę. W wyniku Akcji „Umieszczenie Członka Załogi” zdobyłeś 1 Koralowiec i 2 Karty Stworzeń.

! Zasady Rozmieszczania Załogi

1. Mapa składa się z heksagonalnych pól, a wszyscy Członkowie Załogi muszą być umieszczeni na 2 sąsiadujących polach.



UWAGA Kierunek, w którym ustawiona jest Załoga nie ma znaczenia podczas gry.

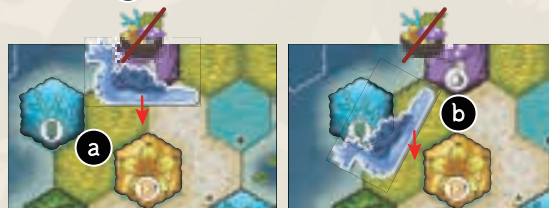
2. Każde pole może pomieścić tylko 1 Członka Załogi, co oznacza, że 2 Członków Załogi nie może być umieszczonych na tym samym polu.



3. Na Mapie znajdują się 4 różne rodzaje pól, a każde z nich ma inne zasady rozmieszczania na nich Członków Załogi:

Równiny	Góry	Jezioro	Siedlisko
Brak kosztu za umieszczenie Członka Załogi.	Zapłać 1 dowolny zasób podczas umieszczenia Członka Załogi.	Brak możliwości umieszczenia Członka Załogi.	

- Członków Załogi można umieszczać na Równinach za darmo.
- Aby umieścić Członka Załogi na polu Gór, musisz najpierw zapłacić 1 dowolny zasób. Niezależnie od tego, czy umieścisz Członka Załogi na 1 polu Gór i 1 polu Równin **(a)**, czy na 2 polach Gór **(b)**, nadal płacisz tylko 1 zasób.



HISTORIA Ze względu na trudny charakter górskiego terenu w porównaniu z obszarami równin, pobierana jest dodatkowa opłata.

UWAGA W bardzo rzadkich przypadkach, gdy jedynym dostępnym miejscem do umieszczenia Członka Załogi jest pole lub pola Gór, a gracz nie posiada 1 zasobu na pokrycie kosztu, może umieścić Członka Załogi na Górach bez płacenia kosztu.

- Członkowie Załogi nie mogą być pod żadnym pozorem rozmieszczani na polach Jezior lub Siedlisk. W trakcie gry Jeziora zostaną zakryte Żetonami Siedlisk.



! Odkrycia

W miarę postępów w grze, Nagrody za Odkrycia na Torze Punktacji przekształcają pola Jezior w Siedliska. W związku z tym w trakcie rozgrywki na Mapie pojawia się coraz więcej Siedlisk.

- 1 Gdy twój Znacznik Punktacji osiągnie lub przekroczy Symbol Odkrycia, natychmiast zdobywasz za niego nagrodę.



UWAGA

Symbole Odkrycia znajdują się przy polach 5, 25 oraz 40 PZ na Torze Punktacji.

- 2 Wybierz jeden Żeton Siedliska z trzech dostępnych w Puli Żetonów Siedlisk.
- 3 Umieść wybrany **Żeton Siedliska** na dowolnym, niezajętym polu Jeziora na Mapie.



- Dokładając Żeton Siedliska na pole Jeziora, na którym znajduje się Jajo, dobierasz je do swojego Rezerwatu.
- Nie możesz umieścić kolejnego Żetonu Siedliska na polu Jeziora, jeśli znajduje się już na nim inny Żeton Siedliska.

- 4 Uzupełnij Pulę Żetonów Siedlisk ze stosu Żetonów Siedlisk.

UWAGA Jeśli po zdobyciu dużej liczby PZ w swojej turze musisz umieścić 2 Żetony Siedlisk, po wybraniu pierwszego żetonu natychmiast uzupełnij pulę. W przypadku drugiego żetonu należy również wybrać jedną z trzech dostępnych opcji.

- 5 Teraz wszyscy gracze mogą wchodzić w interakcje z nowo odkrytymi Siedliskami tak samo, jak w przypadku dotychczasowych Siedlisk na Mapie.

WSKAZÓWKA Podczas rozmieszczania Żetonów Siedlisk przemyśl dokładnie swoją strategię gry! Umieszczenie ich w miejscu, w którym możesz zdobyć wybrane Jajo lub obok swojego Członka Załogi, może być strategicznie korzystnym wyborem.

HISTORIA W trakcie trwania przygody coraz lepiej poznasz wyspę. Tereny, które początkowo wydawały się być jeziorami z powodu otaczającej je gęstej mgły, stopniowo ukazują się jako tętniące życiem Siedliska!

! Dzikie Ostępy

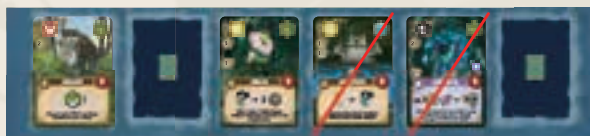
1. Po zakończeniu swojej tury, uzupełnij wszystkie puste pola w obszarze Dzikich Ostępów, **zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę**. Jeśli talia jest pusta, należy potasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.
2. Podczas swojej tury, jeśli w obszarze Dzikich Ostępów nie ma żadnych kart, które chciałbyś wykorzystać, możesz wykonać Czyszczenie, aby odświeżyć niektóre z kart. Czyszczenie może być wykonywane poprzez aktywowanie zdolności określonych Kart Stworzeń lub Symboli Efektów Specjalnych (patrz: strona 19).



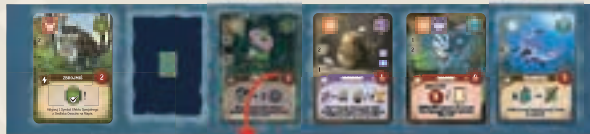
Czyszczenie: Odrzuć wszystkie karty z 3 skrajnych lewych pól **a** LUB odrzuć wszystkie karty z 3 skrajnych prawych pól **b** w Dzikich Ostępach. Dobierz 3 nowe karty z talii i uzupełnij puste pola.



Przykład: Zdecydowałeś się zagrać kartą Nocnoperka, a obecnie w Dzikich Ostępach pozostały tylko 4 karty. Dzięki zdolności tej karty możesz aktywować Czyszczenie i wziąć 1 kartę



na rękę. Decydujesz się odrzucić karty z 3 skrajnych prawych miejsc, co oznacza, że na stos kart odrzuconych odkładasz pozostałe na nich 2 karty. Następnie dobierasz 3 nowe karty z talii, aby uzupełnić tylko skrajne prawe pola. Podczas Czyszczenia, niezależnie od liczby odrzuconych kart, zawsze dobierasz 3 karty, aby wypełnić Dzikie Ostępy. Następnie dobierasz na rękę 1 kartę z 5 dostępnych w obszarze Dzikich Ostępów.



Po zagranie Nocnoperka decydujesz się zakończyć swoją turę. Ponieważ w Dzikich Ostępach nadal znajdują się puste pola, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę, dobierasz 2 karty z talii i uzupełniasz pozostałe puste pola.

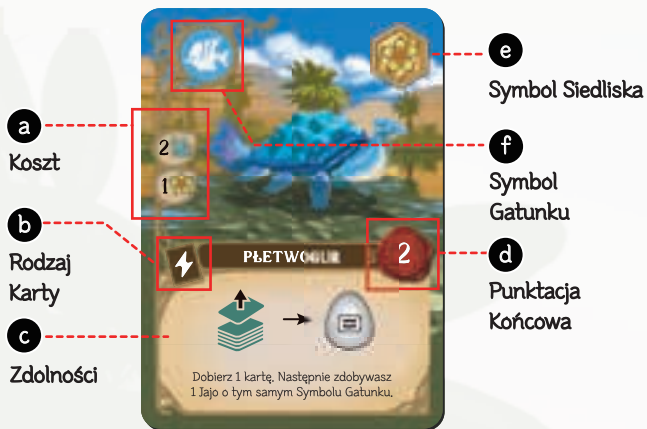
! Siedlisko z Siatką na Motyle



- Na Mapie znajduje się 1 Siedlisko z Siatką na Motyle.
- Kiedy sąsiadujesz z tym Siedliskiem, zdobywasz 1 Siatkę na Motyle z Magazynu, a NIE zasób lub Kartę Stworzenia. Więcej informacji na temat Siatek na Motyle znajduje się na stronie 19.

2. ZAGRANIE KART(Y)

Podczas tej akcji możesz zagrać maksymalnie 2 Karty Stworzeń z ręki do swojego Rezerwatu. Karta Stworzenia zdobyta w wyniku Akcji „Umieszczenie Członka Załogi” nie trafia od razu do twojego Rezerwatu. Aby zagrać kartę do Rezerwatu, musisz opłacić jej koszt, który jest pożywieniem danego Stworzenia. Tylko karty zagrane w ten sposób są traktowane jako Stworzenia umieszczone w Rezerwacie i tylko wtedy możesz używać ich zdolności.



1 **Wybór karty:** Wybierz do zagrania Kartę Stworzenia z ręki.

2 **Koszt:** Zapłać koszt **a** wskazany po lewej stronie karty.

HISTORIA Kosztem są składniki odżywcze potrzebne Stworzeniu do zadowolenia się w Rezerwacie.

3 **Umieszczenie:** Zagraj odkrytą kartę do swojego Rezerwatu.

4 **Umieszczenie Energii:** Jeśli została zagrana Karta Energii, weź tyle Żetonów Energii z Magazynu ile wskazane jest po prawej stronie karty **g** i umieść je na karcie. Więcej informacji na temat Energii znajduje się na stronie 18.

Przykład: Jeśli właśnie zagrałeś Fukszaka, natychmiast weź 2 Żetony Energii z Magazynu i umieść je na karcie.



UWAGA Jeśli w rzadkich przypadkach w Magazynie zabraknie Żetonów Energii do umieszczenia na Kartach Energii, należy użyć odpowiedniego żetonu zastępczego.

5 **Aktywacja Zdolności Karty:** W zależności od rodzaju karty **b**, aktywuj efekt karty wskazany w **c**. W zależności od rodzaju karty, jej efekt może być rozpatrywany natychmiast po jej zagraniu lub w określonym momencie rozgrywki. Więcej szczegółów znajduje się w sekcji po prawej stronie.

6 **Zagranie Dodatkowej Karty:** Gracze mogą zagrać maksymalnie 2 karty za pomocą 1 Akcji „Zagranie Kart(y)”. Aby zagrać drugą kartę, należy powtórzyć kroki od 1 do 5.

WSKAZÓWKA Aby efektywnie wykorzystać tę akcję, zalecamy zagrywanie 2 kart za każdym razem, gdy jest ona wykonywana.

! Karta Stworzenia

a Koszt: Zasoby wymagane do zagrania Karty Stworzenia.

Koszt karty odnosi się do całkowitej liczby zasobów wymaganych do zagrania karty.



Przykład: Szkarab z twojego Rezerwatu pozwala zdobyć 2 PZ za każdym razem, gdy zagrywasz do Rezerwatu kartę o koszcie 4 lub więcej zasobów. Koszt karty Lazuradona to 2 Owoc + 2 Kwiaty, co równa się 4 zasobom i spełnia kryteria zdolności Szkaraba. Dlatego zagranie Lazuradona pozwala ci zdobyć 2 PZ dzięki Szkarabowi.

b Rodzaj karty: Po zagraniu Karty Stworzenia do swojego Rezerwatu możesz aktywować jej zdolności **c**. Karty Stworzeń dzielą się na 5 rodzajów w zależności od tego, kiedy zdolność danej karty jest aktywowana.

Karta Natychmiastowa: Zdolność karty jest aktywowana natychmiast po jej zagraniu.

Karta Odpoczynku: Zdolność karty jest aktywowana za każdym razem, gdy gracz wykona Akcję Odpoczynku. Więcej informacji na temat Akcji Odpoczynku znajduje się na stronie 17.

Karta Końcowa: Zdolność karty jest aktywowana na koniec gry. Punktacja Końcowa jest przyznawana zgodnie z warunkami określonymi na karcie. Więcej informacji na temat zakończenia gry znajduje się na stronie 20.

Karta Energii: Zdolność karty jest aktywowana po użyciu Energii z karty. Użycie Energii jest Akcją Darmową, więc można jej użyć w dowolnym momencie swojej tury. Więcej informacji na temat Energii znajduje się na stronie 18.

Karta Trwała: Zdolność karty jest aktywowana za każdym razem, gdy w trakcie gry zostaną spełnione określone warunki, wskazane w opisie jej zdolności.

Przykład: Jeśli zagrałeś kartę Gromogrysa, zdobywasz 2 PZ za każdym razem, gdy zdobędziesz Trofeum.

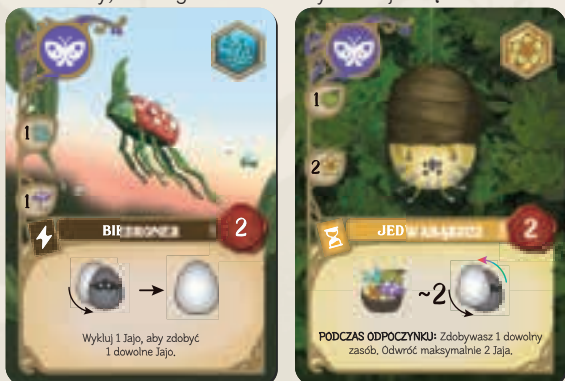


c Zdolności: Każda Karta Stworzenia ma swoją unikalną zdolność. Więcej informacji znajduje się na stronach 28–31.

- Karty Stworzeń zapewniają swoje efekty tylko graczowi, który zagrał daną kartę.
- Aktywując kilka kart jednocześnie, możesz używać ich zdolności w dowolnej kolejności.
- Jeśli zdolność karty wymaga policzenia symboli w twoim Rezerwacie, uwzględnij również jej symbole.
- Kiedy zagrywasz kartę, nie musisz aktywować jej zdolności. Jeśli jednak zdecydujesz się aktywować zdolność, musisz spełnić następujące warunki:
 - Jeśli karta posiada kilka zdolności, najpierw rozpatrz efekt opisany jako pierwszy.
 - **Wiele zdolności oznaczonych strzałką:** Musisz najpierw rozpatrzyć efekt po lewej stronie strzałki, aby uzyskać efekt pokazany po prawej stronie. Jeśli rozpatrzyłeś efekt po lewej stronie, musisz aktywować efekt pokazany po prawej.

UWAGA Wszystkie nadmiarowe zasoby zostaną utracone.

- **Wiele zdolności bez strzałki:** Możesz wykonać wszystkie efekty, żadnego z nich lub wykonać je częściowo.



Przykład: Aktywując kartę Biedronera, wyklucasz jedno ze swoich Jaj, aby dodatkowo zdobyć jedno wybrane przez siebie Jajo. W tym przypadku nie możesz jednak zdobyć Jaja, bez wyklucia innego z twojego Rezerwatu. Co więcej, jeśli wyklucisz Jajo, musisz zabrać kolejne do swojego Rezerwatu. Aktywując kartę Jedwabąszcza zdobywasz 1 dowolny zasób i odwracasz do 2 Jaj w swoim Rezerwacie. W tym przypadku, jeśli chcesz, możesz zdobyć jeden zasób bez odwracania Jaj(a) LUB możesz wybrać odwrócenie Jaj(a) bez zdobywania zasobu.

d Punktacja Końcowa: Liczba PZ, które karta zapewnia na koniec gry.

e Symbol Siedliska: Przedstawia Siedlisko na Mapie, z którego można pozyskać daną Kartę Stworzenia.

- Symbole Siedlisk są przedstawione w następujący sposób:



Siedlisko Owoców

Siedlisko Koralców

Siedlisko Kwiatów

Siedlisko Gryzów

Przykład: Aktywując kartę Muszloraka, zdobywasz 2 PZ za każdą kartę z Symbolem Siedliska Koralców w swoim Rezerwacie. Łącznie z Muszlorakiem posiadasz 4 Symbole Siedliska Koralców i zdobywasz $4 \times 2 \text{ PZ} = 8 \text{ PZ}$.



*** Zasób Siedliska:** Odnosi się do zasobu z Siedliska określonego przez Kartę Stworzenia.

Przykład: Aktywując Liściarza, dobierasz kartę z Dzikich Ostępów i zdobywasz jej 2 zasoby Siedliska. Jeśli dobrałeś Kokobłyska z Dzikich Ostępów za pomocą zdolności Liściarza, natychmiast zdobywasz 2 Kwiaty, które są zasobem Siedliska Kokobłyska.



f Symbole Gatunków: Wszystkie karty stworzeń mają 1 lub 2 Symbole Gatunków.

- W grze występuje 7 Gatunków.



Skorpioniaki Ssaki Ptaki Gady Ryby Owady Smoki


- Niektóre Karty Stworzeń mają dwa różne Symbole Gatunków. Przykład: Kokoblysk jest zarówno Gadem, jak i Owadem.

HISTORIA Wiele Stworzeń odkrytych na tej tajemniczej wyspie nie pasuje do powszechnie przyjętej klasyfikacji zwierząt. Wkrótce może być konieczne opracowanie nowego systemu ich podziału!

WSKAZÓWKA Jeśli w swoim Rezerwacie zgromadzisz dużą liczbę symboli danego Gatunku, możesz zdobyć dodatkowe PZ dzięki Osiągnięciom lub niektórym zdolnościom Kart Stworzeń.

! Proponowane ułożenie Rezerwatu

W trakcie gry będziesz wprowadzać do swojego Rezerwatu kolejne karty. W przypadku Kart Natychmiastowych, ponieważ nie ma potrzeby powracania do ich Zdolności (poza ostatnio zagrana Kartą Natychmiastową), zaleca się układanie ich jedna na drugiej, w taki sposób, aby widoczne były ich Symbole Gatunków oraz Siedliska. Czasami może zająć potrzeba sprawdzenia ostatniej Karty Natychmiastowej – wtedy układanie ich w kolejności zagrania może być bardzo pomocne. Poza Kartami Natychmiastowymi, wszystkie inne karty mogą wymagać ponownego rozpatrzenia w trakcie gry, dlatego zamiast układać je w stosy, wygodniej jest rozłożyć pozostałe karty w sposób ułatwiający ich przeglądanie.

 Ułożone kolejno

    Rozłożone dla łatwego dostępu



! Jaja

1. Jaja: Jajo jest dwustronne, z Niewyklutą (kolorową) i Wyklutą (czarno-białą) stroną.



Niewykluta strona



Wykluta strona

- Jaja są traktowane jako 1 Symbol Gatunku.
- **Wyklute Jaja nie mogą być używane do zdobywania Osiągnięć.**

2. Wykluwanie

- Odwróć Niewyklute Jajo na drugą stronę (Wyklutą).
- Wyklucie może nastąpić poprzez aktywację zdolności określonych Kart Stworzeń lub poprzez zdobycie Osiągnięć (patrz: strona 15).



3. Odwracanie

- Odwróć Jajo na drugą stronę. Możesz odwrócić Jajo z Niewyklutej Strony na Wyklutą lub z Wyklutej na Niewyklutą.
- Odwracanie może nastąpić poprzez aktywację zdolności określonych Kart Stworzeń, Symboli Efektów Specjalnych lub zdolności Kapitana.



4. Zbieranie Jaj

- Jaja są zbierane głównie z Mapy. Jeśli podczas Akcji „Umieszczenie Członka Załogi” ustawisz Członka Załogi na polu, na którym znajduje się Jajo, zabierasz je do swojego Rezerwatu (patrz: strona 9).
- W ramach Akcji Darmowej gracz może użyć Siatki na Motyle, aby zebrać Jajo z sąsiednich pól (patrz: strona 19).
- Jaja mogą być również zbierane za pomocą zdolności Kart Stworzeń, zdolności Kapitana lub Symboli Efektów Specjalnych.

UWAGA W bardzo rzadkich przypadkach, jeśli ilość Jaj określonego Gatunku jest niewystarczająca, stają się one niedostępne do zdobycia.

5. Przechowywanie Jaj: Po zebraniu Jaja należy przechowywać je na swojej Planszy Gracza, pamiętając o tym, by umieścić je Niewyklutą stroną do góry.



- Przechowuj Jaja w kolejności numerycznej, odpowiadającej liczbom wskazanym na Torze Jaj na Planszy Gracza.
- Natychmiast odbierz nagrodę z Toru Jaj. Przykład: Jeśli zdobyłeś trzecie Jajo, jak pokazano powyżej, natychmiast zdobywasz 1 PZ (patrz: strona 32).

6. Limit przechowywania Jaj: Każdy gracz może zebrać maksymalnie 12 Jaj. **W przypadku zdobycia Jaja, gdy Tor Jaj jest już zapełniony, gracz nie zdobywa go, ale zyskuje 2 PZ.**



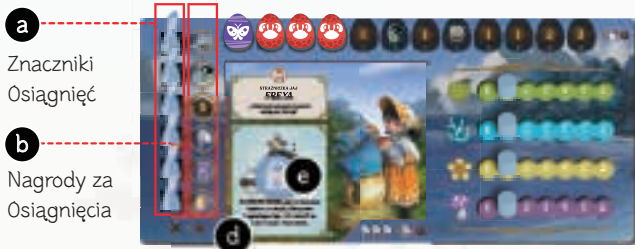
UWAGA Gdy Jaja zostaną umieszczone na Planszy Gracza, w żadnym wypadku nie mogą zostać z niej usunięte.

3. ZDOBYCIE OSIĄGNIĘCIA

Zdobycie Osiągnięcia możliwe jest po spełnieniu warunków wskazanych na jego Karcie. Aby uzyskać wysoki wynik ważne jest, aby ukończyć Osiągnięcia, które pasują do twojej strategii gry, szybciej niż zrobią to pozostali gracze.

1 Wybierz Znacznik Osiągnięcia: Po spełnieniu warunku Osiągnięcia wybierz dowolny Znacznik Osiągnięcia spośród dostępnych znaczników **a** na twojej Planszy Gracza.

- Jeśli na Planszy Gracza nie ma żadnych Znaczników Osiągnięć, nie można już ukończyć kolejnych Osiągnięć. W związku z tym możesz zdobyć maksymalnie 6 Osiągnięć.



a
Znaczniki Osiągnięć

b
Nagrody za Osiągnięcia

2 Umieść Znacznik Osiągnięcia: Umieść wybrany Znacznik Osiągnięcia w odpowiednim miejscu na Karcie Osiągnięcia.



c
Miejsce na Znacznik Osiągnięcia

- Każde miejsce na Znacznik Osiągnięcia może być zajmowane tylko przez 1 znacznik, ponieważ są one zdobywane na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy”. Oznacza to, że kolejni gracze, którzy spełnią warunki Osiągnięcia, nie mogą umieścić swojego Znacznika Osiągnięcia w miejscu już zajęтым przez znacznik innego gracza.
- Każde Osiągnięcie można zdobyć tylko raz. Jeśli Znacznik Osiągnięcia gracza znajduje się już na Karcie Osiągnięcia, nie może on zdobyć go ponownie.
- Gdy Znacznik Osiągnięcia zostanie umieszczony na wybranej Karcie Osiągnięcia, nie można go zwrócić na Planszę Gracza, ani przenieść na inne miejsce na Karcie Osiągnięcia.



3 Wyklucie Użytych Jaj: Jeśli do ukończenia Osiągnięcia użyłeś Symboli na Jajach, wykluj wszystkie wykorzystane w ten sposób Jaja. Wyklute Jaja nie mogą zostać użyte do ukończenia innych Osiągnięć, dopóki nie zostaną odwrócone na swoją Niewyklutą Stronę.

- Jeśli przekroczyłeś wymagania Osiągnięcia, możesz zdecydować, których Jaj lub Symboli Gatunków na Kartach Stworzeń użyć do jego ukończenia.



4 Zdobądź Nagrodę ze Znacznika Osiągnięcia: Natychmiast zdobądź nagrodę **b** odpowiadającą wybranemu Znacznikowi Osiągnięcia. Więcej informacji na temat Nagród ze Znaczników Osiągnięć znajduje się na stronie 32.

- Możesz zdecydować, czy chcesz zdobyć odpowiednią nagrodę ze Znacznika Osiągnięcia, czy zamiast tego zdobyć 2 PZ **d**.



5 Zdobądź Trofeum: Weź jedno z Trofeów z Planszy Głównej i umieść je obok swojej Planszy Gracza.

- Jeśli na Planszy Głównej nie ma już żadnych Trofeów, nadal możesz ukończyć Osiągnięcia. W tym wypadku nie będziesz mógł jednak zdobyć Trofeum.

UWAGA Każde miejsce na Karcie Osiągnięcia zapewnia punkty na koniec gry. Te PZ nie są przyznawane natychmiast po zdobyciu Osiągnięcia, ale są dodawane na koniec gry.

6 Odblokuj zdolność Kapitana: W momencie zdobycia pierwszego Osiągnięcia, odblokowujesz zdolność specjalną swojego Kapitana. Usuń Żeton Blokady **e** z Planszy Kapitana, aby pokazać, że zdolność twojego Kapitana od teraz jest dostępna.

Przykład: Spełniłeś górny warunek na Karcie Osiągnięcia z Ptakiem, zbierając 7 Symboli Ptaków **f**. Wybierasz 1 ze swoich Znaczników Osiągnięć **g** i umieszczasz go na górnym miejscu na Karcie Osiągnięcia **h**.



Do zdobycia Osiągnięcia wykorzystałeś 3 Jaja, które w ten sposób zostają Wyklute, poprzez odwrócenie ich na Wyklutą stronę **i**. Alternatywnie, aby zdobyć to Osiągnięcie możesz również użyć 4 Jaj i 2 Symboli Ptaków z kart. W tym przypadku należy odwrócić 4 Jaja. Jako Nagrodę ze Znacznika Osiągnięcia weź Siatkę na Motyle **j** z Magazynu i umieść ją na swojej Planszy Gracza. Dodatkowo weź 1 Trofeum z Planszy Głównej i umieść je obok swojej Planszy Gracza. Jest to twoje pierwsze Osiągnięcie, więc usuń Żeton Blokady **k** z Planszy Kapitana. Za to Osiągnięcie na koniec gry zdobędziesz 12 PZ, które zostaną dodane po ukończeniu rozgrywki przez wszystkich graczy.



! 3 Rodzaje Osiągnięć

1. Główne Osiągnięcia

- Główne Osiągnięcia, w przeciwieństwie do Jednogatunkowych i Wielogatunkowych posiadają tylko jeden warunek. Im szybciej je zdobędziesz, tym wyższy uzyskasz wynik.



Przykład: Możesz zdobyć Osiągnięcie, jeśli masz 8 lub więcej Niewyklutych Jaj w swoim Rezerwacie. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który zdobył to Osiągnięcie, zdobywasz górną nagrodę.

Jeśli jesteś drugim graczem, który zdobył to Osiągnięcie, zdobywasz dolną nagrodę. Po zdobyciu Osiągnięcia, wykluj Jaja użyte do jego zdobycia.

2. Jednogatunkowe Osiągnięcia

- Musisz zebrać tyle samo lub więcej Symboli Gatunku ile wskazano na Karcie Osiągnięcia.
- Im więcej symboli danego Gatunku zbierzesz, tym wyższą nagrodę zdobędziesz.



Przykład: Musisz zebrać Symbole Ryb w swoim Rezerwacie. Górną nagrodę można zdobyć zbierając 6 lub więcej Symboli Ryb, a dolną – 3 lub więcej. Wyklute Jaja z Symbolem Ryb nie są liczone. Po zdobyciu

Osiągnięcia, wykluj wszystkie użyte w tym celu Jaja.

3. Wielogatunkowe Osiągnięcia

- Musisz zebrać liczbę symboli równą lub większą niż łączna liczba symboli obu Gatunków na Karcie Osiągnięcia.
- Liczba symboli jest obliczana przez dodanie obu wskazanych na karcie symboli znajdujących się w Rezerwacie.
- Nie ma potrzeby zbierania obu symboli, ponieważ wystarczy 1 rodzaj ze wskazanych 2.
- Im więcej symboli wskazanych Gatunków zbierzesz, tym wyższą nagrodę zdobędziesz.



Przykład: Górną nagrodę możesz zdobyć, zbierając 8 lub więcej Symboli Ssaków i/lub Ryb w swoim Rezerwacie, a dolną, gdy 5 lub więcej. Osiągnięcie możesz zdobyć, zbierając tylko Ssaki lub

tylko Ryby albo kombinację obu tych Gatunków. Wyklute Jaja nie są liczone. Po zdobyciu Osiągnięcia, wykluj wszystkie Jaja użyte do jego zdobycia.

WSKAZÓWKA W przypadku Jedno-/Wielogatunkowych Osiągnięć istnieją przypadki, w których lepiej jest zdobyć niższą nagrodę. Im szybciej zdobędziesz Osiągnięcie, tym szybciej uzyskasz Nagrody ze Znaczników Osiągnięć oraz odblokujesz zdolność Kapitana, co zapewni ci ułatwienia w dalszej grze.

! Zdolność Kapitana



- Gracze posiadają różne zdolności Kapitana w zależności od wybranej Planszy Kapitana.
- Zdolności Kapitana są zablokowane na początku gry i stają się dostępne po zdobyciu pierwszego Osiągnięcia.
- Po odblokowaniu, zdolność Kapitana aktywuje się za każdym razem, gdy zostanie on umieszczony na Mapie. Zdolność Kapitana może zostać aktywowana w dowolnym momencie tury gracza podczas Akcji „Umieszczenie Członka Załogi”. Możesz więc umieścić Kapitana na Mapie, pozyskać zasoby i/lub karty z sąsiednich Siedlisk, a następnie użyć zdolności Kapitana LUB najpierw aktywować zdolność Kapitana, a następnie pozyskać zasoby i/lub karty z sąsiednich Siedlisk.
- Nawet po odblokowaniu zdolności Kapitana i umieszczeniu go na Mapie, możesz zdecydować, że nie skorzystasz z jego zdolności.
- Jeśli zdolność Kapitana jest zablokowana, nie aktywuje się ona po umieszczeniu Kapitana na Mapie.
- Umieszczenie zwykłych Członków Załogi na Mapie nie aktywuje zdolności Kapitana.
- Więcej informacji na temat zdolności Kapitana znajduje się na stronach 27–28.

4. ODPOCZYNEK

Akcję Odpoczynku można wykonać tylko wtedy, gdy wszyscy 3 Członkowie Załogi umieszczeni są na Mapie. Jeśli 3 Członków Załogi znajduje się na Mapie i nie ma już żadnych Akcji Podstawowych, które gracz mógłby lub chciałby wykonać, należy odłożyć wszystkich 3 Członków Załogi na Planszę Gracza w celu Odpoczynku.

- Zbierz Załogę:** Zabierz wszystkich 3 Członków Załogi z Mapy i umieść ich obok swojej Planszy Gracza. **Akcję Odpoczynku można wykonać tylko wtedy, gdy wszyscy 3 Członkowie Załogi znajdują się na Mapie.**



- Przesuń Znacznik Czasu** o jedno pole w prawo na Torze Czasu.



- Jeśli na polu znajduje się **Żeton Czasu**, sprawdź jego symbol i umieść Jaja na wszystkich polach na Mapie, oznaczonych tym symbolem.



- Odwróć Żeton Czasu, aby zobaczyć, gdzie zostaną umieszczone nowe Jaja.
- Zlokalizuj wszystkie wskazane oznaczenia na Mapie. Jeśli na Mapie znajdują się puste pola z odpowiednimi oznaczeniami, wylosuj Jaja z woreczka i umieść je na pustych polach.
- Jeśli na polach z odpowiednimi oznaczeniami znajdują się już Jaja, pola są zajęte przez Członka Załogi lub zakryte przez Żeton Siedliska, nie możesz umieścić na nich nowych Jaj.

UWAGA Wraz z postępem gry, na Mapie będzie się pojawiać coraz więcej Żetonów Siedlisk, a liczba pól, na których można umieszczać Jaja, będzie się stopniowo zmniejszać.



Przykład: Gracz wykonuje Akcję Odpoczynku i przesuwają Znacznik Czasu o 1 pole do przodu **a**. Jeśli na tym polu znajduje się Żeton Czasu, należy go odwrócić **b** i sprawdzić jego oznaczenie. Na żetonie znajduje się oznaczenie ●, umieść Jaja na wszystkich pustych polach na Mapie, na których znajduje się wskazany przez żeton symbol ●.



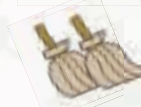
Wśród pól oznaczonych symbolem ●: **c**, **d** oraz **e** Jajo jest już umieszczone na polu **c**. W tym przypadku nie umieszczamy dodatkowego Jaja na obszarze **c**. Z Woreczka na Jaja wylosuj Jajo i umieść je Niewyklutą stroną w górę na polu **d**. Ponieważ obszar **e** jest zajęty przez Członka Załogi innego gracza, nie umieszcza się na nim żadnego Jaja. W rezultacie na mapie zostało umieszczone tylko 1 Jajo.

- Jeśli Znacznik Czasu został przesunięty na pole z **Symbolem**, natychmiast rozpatrz jego efekt.



Zdobywasz Siatkę na Motyle z Magazynu.

UWAGA Tylko gracz, który wykonał Akcję Odpoczynku i przesunął Znacznik Czasu na odpowiednie pole, zdobywa Siatkę na Motyle.



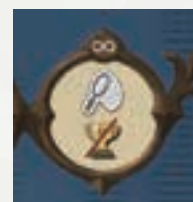
Pełne Czyszczenie: Odrzuć wszystkie karty z obszaru **Diżonych Ostepów** i zastąp je nowymi kartami z talii.



Usuń 1 Trofeum z Planszy Głównej.

UWAGA Jeśli zastosowanie efektu tego symbolu spowoduje usunięcie ostatniego Trofeum z Planszy Głównej, uruchomiony zostanie warunek Końca Gry (patrz: strona 20).

- Gra nie kończy się natychmiast po osiągnięciu ostatniego pola na Torze Czasu. Znacznik Czasu pozostaje na ostatnim polu, a następny gracz, który wykona Akcję Odpoczynku, również rozpatruje efekty umieszczonych na nim symboli (zdobywa Siatkę na Motyle i usuwa jedno Trofeum z Planszy Głównej).



- Odrzuć Karty Stworzeń, tak aby mieć 5 na ręce.**

- Podczas Odpoczynku możesz mieć na ręce maksymalnie 5 Kart Stworzeń. Jeśli masz więcej niż 5 kart, musisz odrzucić nadmiarowe karty z ręki na stos kart odrzuconych.

HISTORIA Lżejsze ręce pozwalają ci efektywniej odpocząć.

- Aktywuj wszystkie Karty Odpoczynku w swoim Rezerwacie (w dowolnej kolejności).**

UWAGA Jeśli w wyniku aktywacji Kart Odpoczynku na ręce będziesz mieć więcej niż 5 Kart Stworzeń, nie musisz ich odrzucać, ponieważ krok 3 został już rozpatrzony.

V. AKCJE DARMOWE

W grze dostępne są 2 Akcje Darmowe: Użycie Siatki na Mothyle oraz Użycie Energii. W swoje turze możesz wykonać dowolną ilość Akcji Darmowych.



1. UŻYCIE ENERGII



a Energie

UWAGA Kiedy umieszczasz Karty Energii w swoim Rezerwacie, weź taką ilość Żetonów Energii z Magazynu, jaka wskazana jest po prawej stronie karty **b** i umieść je na karcie (patrz: strona 12).

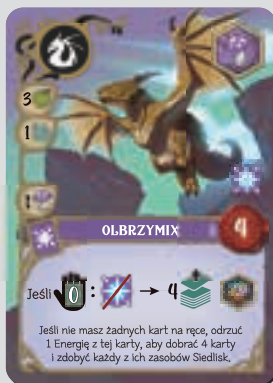
b Limit Energii

c Zdolność Karty

- W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić 1 Energię z karty **a**, aby aktywować jej zdolność **c**.

Przykład: Jeśli odrzucisz 1 Energię z powyższej karty, możesz aktywować 1 Kartę Odpoczynku ze swojego Rezerwatu jako Akcję Darmową.

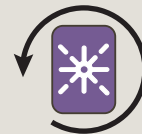
- Odrzucane Energie są zwracane do Magazynu.
- Jeżeli Karta Energii określa dodatkowe warunki poza samym użyciem Energii do aktywacji jej efektów, to efekt ten nie może zostać aktywowany wyłącznie przez użycie Energii, jeśli pozostałe warunki nie są spełnione.



Przykład: Olbrzymix zawiera dodatkowy warunek użycia Energii. Możesz wykorzystać Żeton Energii tylko wtedy, gdy nie masz żadnych kart na ręce. Kiedy spełnisz ten warunek i użyjesz Energii, dobierzesz 4 karty z talii i otrzymasz wszystkie przedstawione na nich zasoby Siedliska. Jeśli masz jakieś karty na ręce, nie możesz użyć Energii z tej karty.

- Nie można użyć Energii na jednej karcie, aby aktywować zdolność innej karty. Energii z konkretnej karty można użyć tylko do aktywowania zdolności tej konkretnej karty.
- W jednej turze można użyć wielu Energii. **Energii z 1 karty można jednak użyć TYLKO RAZ NA TURĘ**. Oznacza to, że nawet jeśli na danej karcie znajduje się kilka Żetonów Energii, tylko jeden żeton z danej karty może być wykorzystany w czasie tej samej tury.
- Zdolności Kart, na których nie ma już Energii, nie mogą być aktywowane dopóki nie zostaną przywrócone.

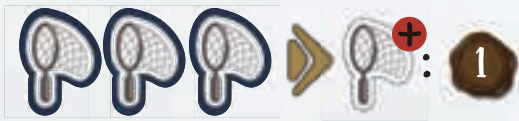
! Przywracanie Kart Energii



- Wybierz 1 Kartę Energii, aby przywrócić jej pełny Limit Energii **b**.
- Liczba umieszczonych Żetonów Energii nie może przekroczyć Limitu Energii na karcie.
- Kartę Energii można przywrócić za pomocą Symboli Efektów Specjalnych, zdolności kart i Nagród ze Znaczników Osiągnięć.

2. UŻYCIĘ SIATKI NA MOTYLE

- W dowolnym momencie swojej tury możesz wydać Siatki na Motyle, aby zdobyć sąsiadujące Jajo LUB aktywować Symbol Efektu Specjalnego sąsiadującego Siedliska.
- Używając 1 Siatki na Motyle, nie możesz zdobyć zarówno Jaja, jak i aktywować Symbolu Efektu Specjalnego.
- W jednej turze możesz użyć wielu Siatek na Motyle.
- Użyte Siatki na Motyle są zwracane do Magazynu.
- Siatki na Motyle można zdobyć na różne sposoby: z Toru Punktacji, Nagrody ze Znaczników Osiągnięć, zdolności Kapitana, Siedliska z Siatką na Motyle i zdolności Kart Stworzeń. Zdobywając Siatkę na Motyle, weź 1 z nich z Magazynu i umieść na Planszy Gracza.
- **Gracz może posiadać maksymalnie 3 Siatki na Motyle.** Jeśli posiadasz już 3 Siatki na Motyle zamiast kolejnej z nich zdobywasz 1 PZ.



WSKAZÓWKA Uważaj, żeby nie przekroczyć limitu Siatek na Motyle.

UWAGA Dla wygody, Siatki na Motyle będą czasami w skrócie określane jako „Siatki”.

1 Zdobądź Sąsiadujące Jajo.

- Możesz użyć Siatki, aby zabrać 1 dowolne Jajo sąsiadujące z twoim dowolnym Członkiem Załogi na Mapie i umieścić je Niewyklutą stroną w górę na swojej Planszy Gracza.
- Po umieszczeniu Jaja na Torze Jaj na Planszy Gracza natychmiast zdobywasz nagrodę, przedstawioną na odpowiednim polu.

Przykład: Używając Siatki, możesz zdobyć Jajo z Symbolem Ryby **a** lub Skorupiaka **b**, sąsiadujące z twoim Członkiem Załogi. Jednak Smocze Jajo **c** nie może zostać zebrane, ponieważ znajduje się 2 pola dalej i nie sąsiaduje z żadnym z twoich Członków Załogi. Jeśli użyjesz Siatki do zebrania Rybiego Jaja **a**, zabierz je z Mapy i umieść na swojej Planszy Gracza Niewyklutą stroną w górę. W tym przypadku jako nagrodę zdobywasz 1 PZ.



2 Aktywuj sąsiedni Symbol Efektu Specjalnego.

- Możesz użyć Siatki na Motyle, aby aktywować jeden Symbol Efektu Specjalnego sąsiadujący z twoim dowolnym Członkiem Załogi na Mapie.
- Efekty Specjalne posiadają różne potężne zdolności. Przykładowo, aktywując Symbole Efektów Specjalnych, będziesz mógł zagrać kartę do swojego Rezerwatu, aktywować wybraną kartę, odwrócić Jaja itp. (patrz: strona 32).



Przykład: Używając Siatki na Motyle, możesz aktywować Symbol Efektu Specjalnego **d**, **e** lub **f**. Używając Siatki na Motyle do aktywacji Symbolu Efektu Specjalnego **d** dobierasz 2 karty z talii.

WSKAZÓWKA Przemyślane użycie Symboli Efektów Specjalnych może zapewnić różnorodne kombinacje premii. Dlatego ważne jest, aby zidentyfikować niezbędne Symbole Efektów Specjalnych podczas umieszczania Członka Załogi na Mapie.

- **Podczas korzystania z Siatki, każdy Symbol Efektu Specjalnego może być aktywowany TYLKO RAZ NA TURĘ.** Nawet jeśli używasz kilku Siatek, nie możesz aktywować tego samego Symbolu dwa razy w swojej turze.

UWAGA Nawet jeśli dwóch lub więcej twoich Członków Załogi sąsiaduje z tym samym Symbolem Efektu Specjalnego, nie można użyć kilku Siatek, aby aktywować go kilkakrotnie.

- Powyższe ograniczenie dotyczy tylko korzystania z Siatki. Zdolności Kapitana oraz efekty niektórych kart pozwalają na kilkakrotną aktywację tego samego Symbolu Efektu Specjalnego w trakcie trwającej tury.



Przykład: W tej turze zagrałeś Pławisłonika, aktywując Symbol Efektu Specjalnego **g** za pomocą zdolności karty. W tej samej turze możesz użyć Siatki, aby ponownie aktywować ten sam symbol **g**. Jeśli jednak Symbol Efektu Specjalnego został już aktywowany w tej turze przy pomocy Siatki, nie możesz aktywować go ponownie **g**, nawet jeśli chcesz skorzystać z kolejnej Siatki.

VI. KONIEC GRY



WARUNKI KOŃCA GRY

Gdy z Planszy Głównej zostanie zebrane ostatnie Trofeum, aktualny gracz dokończy swoją turę. Następnie każdy z **pozostałych** graczy wykonuje jeszcze jedną, ostatnią turę, po czym gra dobiega końca.

Przykład: Gracze wykonywali swoje tury w następującej kolejności: A > B > C. Gracz B ukończył Osiągnięcie i zdobył ostatnie Trofeum z Planszy Głównej. Ponieważ wszystkie Trofea zostały rozdzielone, gracz C wykonuje jako pierwszy ostatnią turę, a następnie A wykonuje swoją ostatnią turę. Po niej gra się kończy i obliczane są wyniki.



OBLICZANIE PUNKTAŻU

Po zakończeniu gry wyniki są obliczane w następującej kolejności:

1. Punkcja Kart Końcowych z Rezerwatu.
2. Punkcja Końcowa wszystkich Kart Stworzeń w Rezerwacie.
3. Punkcja Końcowa wszystkich zdobytych Osiągnięć.
4. 3 PZ za każde zdobyte Trofeum.
5. 1 PZ za każde 4 zasoby i/lub Siatki na Motyle.

• Obliczając wyniki należy przesuwać swój Znacznik Punktacji do przodu, tak jak podczas dotychczasowej gry.

Podczas obliczania punktacji końcowej **nie można już jednak zdobywać Nagród z Toru Punktacji.**

- Jeśli twój wynik przekroczy 50 PZ, weź **Żeton Punktów** i umieść go obok swojej Planszy Gracza stroną z 50 do góry. Zresetuj swój Znacznik Punktacji na początek Toru Punktacji i kontynuuj śledzenie swojego wyniku.
- Jeśli twój wynik przekroczy 100 PZ, odwróć Żeton Punktów stroną 100 do góry, tak by wskazywał 100 PZ.
- Jeśli twój wynik przekroczy 150 PZ, weź kolejny Żeton Punktów i umieść go obok Planszy Gracza stroną 50 do góry.



UWAGA Podczas obliczania wyniku należy zsumować wszystkie PZ wskazane na Symbolach Czerwonej Pieczęci zebranych podczas gry. Brązowe Pieczęcie, które zwiększają wynik gracza natychmiast po ich zdobyciu, nie są teraz brane pod uwagę.

1. Punkcja Kart Końcowych z twojego Rezerwatu.



Karty Końcowe: Posiadają symbol Dzwonka na czerwonym tle.

Punkcja Kart Końcowych
Przykład: Zdobądź 1 PZ za KAŻDEGO Skorupiaka w swoim Rezerwacie.

2. Punkcja Końcowa ze wszystkich Kart Stworzeń w twoim Rezerwacie.



Punkcja Końcowa

3. Punkcja Końcowa za wszystkie zdobyte przez siebie Osiągnięcia.



4. 3 PZ za każde zdobyte przez siebie Trofeum.

5. 1 PZ za każde 4 zasoby i/lub Siatki na Motyle na twojej Planszy Gracza.

- Zsumuj pozostałe zasoby i Siatki na Motyle i dodaj 1 PZ za każde 4 z nich.

WYŁONIE ZWYCIĘZCY

Po obliczeniu wszystkich punktów, gracz z najwyższym wynikiem wygrywa! W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą Trofeów. Jeśli to nie wyłoni zwycięzcy, wygrywa gracz z największą liczbą pozostałych zasobów. Jeśli gracze nadal remisują, będą cieszyć się wspólnym zwycięstwem!

PRZYKŁADY OBLICZANIA PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Poniżej przedstawiony został przykład obliczania Punktacji Końcowej. Załóżmy, że na koniec gry stworzyłeś Rezerwat przedstawiony poniżej. Gra zakończyła się zdobyciem przez ciebie 27 PZ **a**. Mając to na uwadze, obliczmy końcowy wynik.



1. Punktacja Kart Końcowych z twojego Rezerwatu.

Zdobyłeś 1 Kartę Końcową **b**. Karta Końcowa zapewnia 1 PZ za KAŻDEGO Skorupiaka w twoim Rezerwacie. W sumie zdobyłeś 8 Skorupiaków: 5 Symboli Skorupiaków na Kartach Stworzeń, 2 Niewyklute Jaja Skorupiaków oraz 1 Wyklute Jajo Skorupiaka. Zdobywasz zatem 8 PZ, przesuwając Znacznik Punktacji na pozycję **a** $27 + 8 = 35$ PZ. Po zakończeniu rozgrywki nie zdobywasz już nagród na Torze Punktacji podczas końcowego obliczania punktów.

2. Punktacja Końcowa ze wszystkich Kart Stworzeń w twoim Rezerwacie.

Dodaj Punktację Końcową **c** na wszystkich 14 zebranych kartach. Łączna suma Punktacji Końcowej z 14 kart wynosi 25 PZ. Łączny aktualny wynik wynosi $35 + 25 = 60$ PZ. Ponieważ przekroczyłeś 50 PZ, weź Żeton Punktów oznaczony 50 PZ **d** i umieść swój Znacznik Punktacji na polu 10 PZ na Torze Punktacji.

3. Punktacja Końcowa za wszystkie zdobyte przez ciebie Osiągnięcia.

Zdobyłeś w sumie 5 Osiągnięć, za które otrzymujesz: 15 PZ, 12 PZ, 6 PZ, 12 PZ i 6 PZ **e**. Łącznie 51 PZ zdobytych za Osiągnięcia, co daje aktualny wynik wynoszący $60 + 51 = 111$ PZ. Ponieważ twój wynik przekracza 100, obróć Żeton Punktów na stronę 100 PZ **f**. Znacznik Punktacji umieść natomiast na polu 11 na Torze Punktacji.

4. 3 PZ za każde zdobyte przez ciebie Trofeum.

W sumie zebrałeś 5 Trofeów **g**. Za każde Trofeum przyznawane są 3 PZ. Łącznie zdobywasz więc 15 PZ za Trofea. Twój aktualny wynik końcowy wynosi $111 + 15 = 126$ PZ. Przesuń swój Znacznik Punktacji na pole 26.

5. 1 PZ za każde 4 zasoby i/lub Siatki na Motyle na twojej Planszy Gracza.

Na koniec gry zostało ci 6 zasobów: 2 Owoce i 4 Koralowce **h**. Nie masz natomiast już żadnych Siatek na Motyle. Ponieważ za każde 4 zasoby i/lub Siatki gracz zdobywa 1 PZ, zyskujesz 1 PZ, co daje końcowy wynik $126 + 1 = 127$ PZ. Przesuń swój Znacznik Punktacji na pole 27 i porównaj swój wynik z punktacją pozostałych graczy, aby wyłonić zwycięzcę.

VII. TRYB SOŁO

Wyrusz samotnie na wyprawę i odkryj tajemniczą wyspę pełną niezwykłych stworzeń. Ale uważaj! Tingent, wysłany przez Społeczność Zachodnich Królestw, również podjął to wyzwanie. Jeśli je ukończysz, stopniowo awansujesz, by zmierzyć się z jeszcze potężniejszym Tingentem i stawić czoła coraz trudniejszym wyzwaniom!



ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

W Trybie Solo zmierzysz się z „Tingentem”, przeciwnikiem SI. Tingent nie korzysta z Planszy Gracza, Planszy Kapitana, Siatek na Motyle, Żetonu Blokady ani zasobów.

Dodatkowo, Tingent nie otrzymuje Kart Stworzeń na początku gry.

Przygotuj grę jak w rozgrywce dla 2 graczy z następującymi zmianami:

- 1 Umieść 8 Trofeów na Planszy Głównej zamiast 10.
- 2 Spośród wszystkich dostępnych Plansz Kapitanów wybierz 1.
- 3 Wybierz poziom trudności Tingenta, z którym chcesz się zmierzyć. Weź odpowiednią Planszę Tingenta i umieść ją w pobliżu.

TYTUŁ	Leniwy Tingent	Spokojny Tingent	Dziki Tingent	Przerażający Tingent
POZIOM TRUDNOŚCI	☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

UWAGA Plansze Tingenta znajdują się z tyłu każdej Planszy Kapitana. Do dyspozycji są 2 identyczne Plansze Tingenta danego rodzaju, nie ma więc znaczenia którą Planszę Kapitana wybierzesz, zawsze możesz grać przeciwko Tingentowi z każdego poziomu.

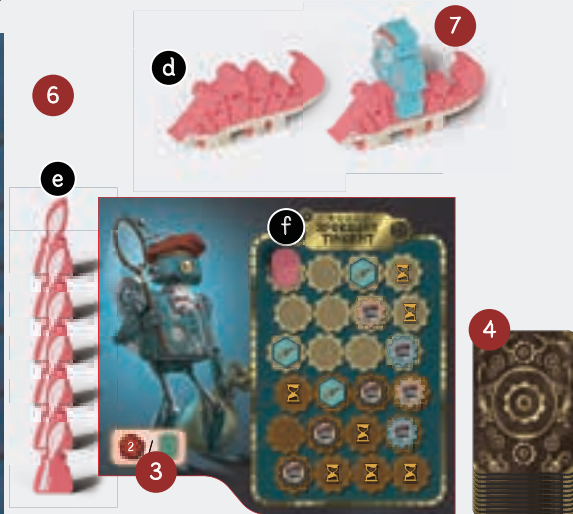
- 4 Przetasuj wszystkie Karty Tingenta i umieść je zakryte obok wybranej Planszy Tingenta.



- 5 Umieść Turkusowy Żeton Celu Tingenta **a** na najbardziej wysuniętej na lewo Karcie Jednogatunkowego Osiągnięcia, Żółty Żeton Celu na najbardziej wysuniętej na lewo Karcie Wielogatunkowego Osiągnięcia **b**, a Brązowy na najbardziej wysuniętej na lewo Karcie Głównego Osiągnięcia **c**.
- 6 Wybierz kolor, którego ma używać Tingent, a następnie weź komponenty pasujące do wybranego koloru i przygotuj je zgodnie z poniższymi instrukcjami.
 - d Weź 2 Członków Załogi (1 magnetyczny, 1 zwykły) i umieść ich obok Planszy Tingenta.
 - e Weź 6 Znaczników Osiągnięć i umieść je obok Planszy Tingenta.
 - f Weź 1 Znacznik Zasobów i umieść go na pierwszym polu Planszy Tingenta. W trybie solo ten Znacznik Zasobów staje się Znacznikiem Tingenta.
 - g Weź 1 Znacznik Punktacji i umieść go na symbolu łodzi obok Toru Punktacji.
- 7 Umieść meeple Kapitana Tingenta na grzbiecie magnetycznego Członka Załogi.

UWAGA Jeśli zdecydujesz się użyć meeple Tingenta jako swojego Kapitana, użyj dowolny inny meeple Kapitana, który będzie reprezentował przeciwnika SI.

Stajesz się automatycznie Pierwszym Graczem i rozpoczynasz grę!



GEL TRYBU SOLO

Twój celem jest uzyskanie wyższego wyniku niż Tingtent na koniec waszej rozgrywki.

PRZECIWNIK SI. TINGENT

Aby grać w Trybie Solo, musisz najpierw zapoznać się z podstawowymi zasadami Niesamowitych Stworzeń, ponieważ będą one obowiązywać również w grze Solo.

Jednak Przeciwnik SI, Tingtent, zachowuje się w specjalny sposób.

- Tingtent nie zdobywa ani nie gromadzi zasobów. Podobnie, Tingtent nie zdobywa ani nie używa Siatek na Motyle oraz Energii.
- Tingtent nie opłaca kosztów zagrywania Kart Stworzeń.
- Tingtent nie aktywuje zdolności Kart Stworzeń. Karty Stworzeń zebrane przez Tingtenta są używane tylko do obliczania PZ na koniec gry.
- Tingtent używa tylko 2 Członków Załogi, a nie 3. Jego Członkowie Załogi nie opuszczają Mapy podczas gry.
- Tingtent zbiera Jaja z Mapy, ale nie zdobywa nagród za przechowywanie Jaj podczas gry.
- Jeśli Tingtent używa Jaja do zdobywania Osiągnięć, nie musi ich wykluczać.
- Tingtent może przechowywać więcej niż 12 Jaj jednocześnie.
- Tingtent nie zdobywa nagród z Toru Punktacji.

AKCJE TINGENTA

Przez całą grę naprzemiennie wykonujesz swoją turę z Tingtentem. W swojej turze Tingtent wykonuje Akcje w następującej kolejności:



Karta Tingtenta

- 1 Dobierz Kartę Tingtenta:** Odkryj wierzchnią Kartę z Tali Tingtenta i umieść ją odkrytą na wcześniej wylosowanej karcie.

UWAGA Jeśli w Tali Tingtenta nie ma już kart, potasuj jego karty i stwórz nową talię.

- 2 Aktywuj Kartę Tingtenta:** W zależności od tego, na którym polu na Planszy Tingtenta znajduje się Znacznik Tingtenta, aktywuj Żółty lub Brązowy Obszar na Karcie Tingtenta.

- Jeśli Znacznik Tingtenta **a** znajduje się na Żółtym Kole Zębatym **b** na Planszy Tingtenta, aktywuj Żółty Obszar karty **d**.
- Jeśli Znacznik Tingtenta **a** znajduje się na Brązowym Kole Zębatym **c** na Planszy Tingtenta, aktywuj Brązowy Obszar karty **e**.

- 3 Przesuń Znacznik Tingtenta:** Jeśli na środku Karty Tingtenta znajduje się Czerwone Kolo Zębate **f**, przesuń Znacznik Tingtenta na jego Planszy na następnym polu.

- Jeśli na aktywnym polu znajduje się Symbol, natychmiast rozpatrz jego efekt (patrz: strona 25).
- Gdy Znacznik Tingtenta znajduje się na pierwszym Brązowym Kole Zębatym **h** na jego Planszy, natychmiast potasuj wszystkie Karty Tingtenta i odwróć je tak, aby Brązowy Obszar znajdował się teraz na górze **g**. Począwszy od następnej tury, w momencie dobierania Karty Tingtenta, aktywuj Brązowy Obszar na karcie, a nie Żółty.



SYMBOLE NA KARCIE TINGENTA

Rozmieszczanie Kapitana Tingtenta

Umieść Kapitana Tingtenta na Mapie w miejscu, gdzie będzie sąsiadował z największą liczbą Siedlisk przedstawionych na Karcie Tingtenta. Tingtent natychmiast **zdobycza 1 PZ za każde sąsiadujące** z jego Kapitanem **Siedlisko WSKAZANE** na Karcie.



Przykład: Jeśli powyższy symbol jest aktywowany, umieść Kapitana Tingtenta **a** w miejscu, gdzie będzie sąsiadował z największą liczbą Siedlisk Owoców spośród dostępnych pol na Mapie. Następnie, ponieważ Tingtent został umieszczony w sąsiedztwie 2 Siedlisk Owoców, natychmiast zdobywa 2 PZ.



UWAGA

Tingtent nie zdobywa 1 PZ za wszystkie sąsiadujące z nim Siedliska. Tingtent zdobywa 1 PZ jedynie za każde sąsiadujące Siedlisko wskazane na karcie.

Rozmieszczenie zwykłego Członka Załogi Tingtenta

Umieść zwykłego Członka Załogi Tingtenta na Mapie w miejscu, w którym może on sąsiadować z największą liczbą Siedlisk przedstawionych na Karcie Tingtenta. Dodatkowo Tingtent natychmiast **zdobycza 1 PZ za każde sąsiadujące** z Członkiem Załogi **Siedlisko wskazane** na karcie.



UWAGA W przeciwieństwie do podstawowych zasad, powyższy symbol na Karcie Tingtenta odnosi się tylko do zwykłego Członka Załogi i nie obejmuje Kapitana. Oznacza to, że zawsze odnosi się do rozmieszczenia zwykłego Członka Załogi Tingtenta.

! Zasady Rozmieszczania Załogi Tingenta

- Członkowie Załogi Tingenta podlegają tym samym Zasadom Rozmieszczania, co Członkowie Załogi gracza (patrz: strona 10), z wyjątkiem tego, że Członkowie Załogi Tingenta nie mogą być umieszczani na polach Gór.
- Jeśli na polu, na którym umieszczono Członka Załogi Tingenta, znajduje się Jajo, Tingtent również je zdobywa. Jajo jest umieszczane obok Planszy Tingenta.
- Członkowie Załogi Tingenta nie mogą pozostać w tym samym miejscu.
 - Jeśli Członek Załogi Tingenta znajduje się już w miejscu, które sąsiaduje z największą liczbą Siedlisk wskazanych na karcie, przesuwa się do następnej, najlepszej lokacji, która spełnia warunki karty.
 - Podczas ruchu Członek Załogi nie może zostać umieszczony na polu, które pokrywa się z jego poprzednią pozycją. Musi przenieść się na dwa zupełnie inne pola niż te, które zajmował wcześniej.
 - Przykład: Karta Tingenta **b** nakazuje Kapitanowi Tingenta poruszenie się. Ponieważ nie może on pozostać w tym samym miejscu, przenosi się na dostępne pola **c**, które sąsiadują z największą liczbą Siedlisk Owoców.



- Jeśli nie ma już pustych pól umożliwiających Członkom Załogi Tingenta sąsiedztwo z Siedliskiem przedstawionym na karcie, Członek Załogi nie może się poruszyć. W takim przypadku należy dobrać nową Kartę Tingenta i postępować zgodnie z jej zdolnościami.
- Jeśli istnieje wiele miejsc, w których Członek Załogi może sąsiadować z największą liczbą przedstawionych na karcie Siedlisk to:
 - Krok 1. Umieść go w miejscu, w którym będzie sąsiadować z jak największą liczbą Siedlisk, oprócz tych wskazanych na Karcie Tingenta.
 - Krok 2. Jeśli to przyniesie takie same efekty, umieść Członka Załogi w miejscu, w którym sąsiadować będzie z większą liczbą Symboli Efektów Specjalnych.
 - Krok 3. Jeśli to również przyniesie taki sam rezultat, umieść go w miejscu, w którym sąsiadować będzie z jak największą liczbą Jaj.

UWAGA Rozmieszczenie na polu z Jajem jest również traktowane jako „sąsiadujące” z Jajem.

- Krok 4. Jeśli to nie pomoże w wyborze miejsca, umieść go na dowolnym polu.

Przykład: Kapitan Tingenta musi być umieszczony w sąsiedztwie największej liczby Siedlisk Koralców, a na Mapie dostępnych jest kilka takich miejsc.



Dobierz 1 kartę (zakryta)

Dobierz 1 kartę z Talii Stworzeń i umieść ją ZAKRYTĄ obok Planszy Tingenta. Na koniec gry Tingtent zdobywa PZ w zależności od liczby zebranych w ten sposób zakrytych kart.



Weź 1 kartę z Dzikich Ostępów (odkryta)

Dobierz kartę z Symbolem Gatunku, który odpowiada Gatunkowi na Karcie Osiągnięcia z Żetonem Celu Tingenta w określonym kolorze. Następnie, umieść ją ODKRYTĄ obok Planszy Tingenta.



- Jeśli kilka kart spełnia te warunki, wybierana jest karta z **najwyższą Punkcją Końcową**. Jeśli na planszy znajduje się kilka kart z taką samą punkcją, dobierana jest karta najbardziej wysunięta na lewo.
- Jeśli nie ma kart spełniających te warunki, Tingtent dobiera 1 kartę z Talii Kart Stworzeń i kładzie ją ZAKRYTĄ w swoim obszarze gry.

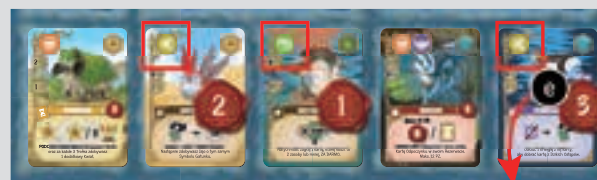
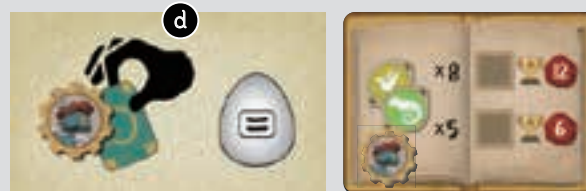
Zdobądź Jajo

Z Magazynu weź Jajo tego samego Gatunku, jaki pojawił się na uzyskanej przez Tingtenta odkrytej karcie i umieść je Niewyklute obok Planszy Tingenta.



- Kiedy Tingtent dobiera zakrytą kartę i musi zdobyć z niej Jajo, zamiast tego zdobywa Jajo Gatunku wskazanego na Karcie Osiągnięcia z Żetonem Celu Tingenta. W przypadku Wielogatunkowych Osiągnięć pierwszeństwo ma zawsze Symbol Gatunku po lewej stronie.

Przykład: Aktywujesz kartę Tingenta **d**. Karta Osiągnięcia z złotym Żetonem Celu posiada Symbole Ptaka i Gada. Obecnie w Dzikich Ostepach znajduje się wiele kart z symbolami tych dwóch Gatunków. W tym przypadku wybierz kartę, która zapewnia najwyższą Punkcję Końcową **e** i umieść ją ODKRYTĄ w obszarze gry Tingenta. Następnie weź z Magazynu Jajo tego samego Gatunku, co zdobyta przez Tingtenta karta (w tym przypadku Jajo Ptaka) i umieść je Niewyklute w obszarze gry Tingenta.



UWAGA Może się zdarzyć, że na zdobytej karcie znajdują się 2 różne Symbole Gatunków. Tingtent zdobywa wtedy Jajo z Symbolem Gatunku wskazanym na Karcie Osiągnięcia, na której znajduje się aktualnie jego Żeton Celu.

SYMBOLE NA PLANSZY TINGENTA

Odkrycia

Dobierz jeden Żeton ze stosu Żetonów Siedlisk i umieść go na polu Jeziora, najbardziej wysuniętym na lewo, na którym znajduje się Jajo. Tingtent zdobywa to Jajo. Umieść je Niewykłute w obszarze gry Tingtenta.



- Jeśli po lewej stronie znajduje się więcej niż jedno pole Jeziora z Jajem, umieść Żeton na tym, które zlokalizowane jest najwyżej na Mapie.
- Jeśli na Mapie nie ma już żadnego pola Jeziora z Jajem, umieść Żeton Siedliska na Jeziorze, które znajduje się najwyżej po lewej stronie.

Przesuń Znacznik Czasu

Przesuń Znacznik Czasu o jedno pole w prawo. Efekt Symbolu na Torze Czasu zostaje natychmiast rozpatrzone.

- Tingtent nie otrzymuje Siatek na Motyle ani nie usuwa swoich Członków Załogi z Mapy.



Zdobycie Głównego Osiągnięcia

- 1 Umieść Znacznik Osiągnięcia Tingtenta na górnym Osiągnięciu na Karcie Osiągnięcia, na której znajduje się obecnie Żeton Celu Tingtenta. Jeśli jako pierwszy zdobyłeś górną nagrodę, Tingtent zdobywa dolną.
- 2 Po zdobyciu Trofeum przez Tingtenta, umieść je w jego obszarze gry.
- 3 Przesuń Żeton Celu na następną Kartę Głównego Osiągnięcia. Jeśli na Planszy Głównej nie ma już żadnych Głównych Osiągnięć do zdobycia, pozostaw Żeton Celu na obecnej Karcie Osiągnięcia.



Zdobycie Jedno- lub Wielogatunkowego Osiągnięcia



Zdobądź
Wielogatunkowe
Osiągnięcie



Zdobądź
Jednogatunkowe
Osiągnięcie

- 1 Umieść Znacznik Osiągnięcia Tingtenta na Karcie Osiągnięcia o tym samym kolorze co jego Żeton Celu. Pamiętaj o przestrzeganiu zasad umieszczania Znaczników Osiągnięcia.

! Zasady umieszczania Znaczników Osiągnięcia

Tingtent zawsze może bez dodatkowych warunków zdobyć dolne Osiągnięcie na Karcie Osiągnięcia, o ile to miejsce nie jest już zajęte przez twój Znacznik Osiągnięcia. Tingtent zdobywa górne Osiągnięcia, gdy suma symboli na jego odkrytych kartach oraz zebranych Jajach jest większa niż wymagania dolnego Osiągnięcia.



Więcej niż 3

3 lub mniej

Przykład: Jeśli suma Symboli Ryb na odkrytych kartach i Jajach w obszarze gry Tingtenta wynosi więcej niż 3, Tingtent zdobywa górne Osiągnięcie **a**. Jeśli nie, zdobywa dolne Osiągnięcie **b**.

UWAGA Tingtent nigdy nie wykluwa Jaj.

- Jeśli zdobyłeś już górne Osiągnięcie, Tingtent może ukończyć tylko dolne.



Przykład: Tingtent zebrał 4 Symbole Ptaków ze swoich odkrytych kart i Jaj i może zdobyć górne Osiągnięcie. Ponieważ jednak ty (Niebieski) zajęłeś już to miejsce, Tingtent umieszcza swój Znacznik Osiągnięcia (Czerwony) w dolnym miejscu.

- Jeśli zdobyłeś już dolne Osiągnięcie, a Tingtent nie spełnia wymagań górnego Osiągnięcia, Tingtent zdecyduje się, aby go nie zdobywać.



Przykład: Tingtent nie ma żadnych Symboli Ryb na odkrytych kartach oraz Jajach i może zdobyć tylko dolne Osiągnięcie. Jednak Tingtent nie może umieścić swojego Znacznika w tym miejscu, ponieważ ty zajęłeś (Niebieski) już dolne miejsce. Tingtent rezygnuje z tego Osiągnięcia, ponieważ przy dolnym Osiągnięciu nie ma już wolnego miejsca dla jego Znacznika.

- 2 Po zdobyciu Osiągnięcia przez Tingtenta, umieść Trofeum w jego obszarze gry.
- 3 Przenieś Żeton Celu Tingtenta na inną Kartę Osiągnięcia tego samego typu. Jeśli na Mapie nie ma innych Kart Osiągnięć tego samego typu, które mógłby zdobyć, jego Żeton Celu pozostaje na tej samej karcie.

WARUNKI KOŃCA GRY

Podobnie jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej, gra kończy się, gdy wszystkie Trofea zostaną zebrane z Planszy Głównej.

- Jeśli zbierzesz ostatnie Trofeum, Tingtent wykona swoją ostatnią turę, a następnie gra się zakończy.
- Jeśli Tingtent zdobędzie ostatnie Trofeum, gra natychmiast się kończy.

OBLICZANIE PUNKTAŻU

Po zakończeniu gry twoja punktacja jest ustalana w taki sam sposób, jak w przypadku gry wieloosobowej. Wynik Tingtenta jest obliczany w następującej kolejności.

1. Tingtent nie aktywuje Kart Końcowych, aby zdobyć PZ. Zamiast tego zdobywa 5 PZ za każdą odkrytą Kartę Końcową ().
2. Punktacja Końcowa ze wszystkich odkrytych kart w obszarze Tingtenta.
3. Punktacja Końcowa za wszystkie zdobyte przez Tingtenta Osiągnięcia.
4. 3 PZ za każde zdobyte przez Tingtenta Trofeum.
5. 1 PZ za każde zebrane Jajo przez Tingtenta.
6. W zależności od poziomu trudności, Tingtent zdobywa PZ za każdą zebraną **zakrytą kartę**.
 - Leniwy Tigtent: 1 PZ
 - Spokojny Tingtent: 2 PZ
 - Dzik/Przerażający Tingtent: 3 PZ

WYŁONENIE ZWYCIĘZCY

Po obliczeniu wszystkich punktów, gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa strona z większą liczbą Trofeów. Jeśli to wciąż nie wyłoni zwycięzcy, Tingtent wygrywa.

(OPCJONALNE) MODUŁY SCENARIUSZA

Jeśli chcesz zmierzyć się z jeszcze większym wyzwaniem, do podstawowego trybu solo możesz zastosować opcjonalny moduł scenariusza. W grze dostępne są 3 scenariusze, a każdy z nich ma własne dodatkowe zasady i/lub ograniczenia, aby zapewnić różny poziom zabawy. Każdy scenariusz dodatkowo zawiera kilka poziomów trudności. Łącząc różne poziomy trudności Tingenta oraz scenariusze, możesz stworzyć swoje własne, unikalne wyzwania.

UWAGA Jeśli łączny poziom trudności przekroczy 5 gwiazdek, rozgrywka może okazać się nie lada wyzwaniem, więc uważaj!

#1. Wyzwanie dla Niedoświadczonego Poszukiwacza Przygód

Niestety, nie udało ci się znaleźć na czas sponsora twojej wyprawy i nie masz luksusowych zasobów, które ułatwiłyby ci wyprawę. Będziesz musiał uzupełnić brakujące zasoby po przybyciu na wyspę.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

Poziom Łatwy + ★☆☆☆☆

Ustaw swoje Znaczniki Zasobów na 0, weź 3 Siatki na Motyle zamiast 1. Zamiast dobierać 8 Kart Stworzeń i wybierać 4, dobierz 6 z talii i zatrzymaj je wszystkie na ręce.

Poziom Średni + ★☆☆☆☆

Ustaw swoje Znaczniki Zasobów na 0. Zgodnie z podstawowym przygotowaniem gry weź 1 Siatkę na Motyle. Zamiast dobierać 8 Kart Stworzeń i wybierać 4, dobierz 5 z talii i zatrzymaj je wszystkie na ręce.

Poziom Trudny + ★☆☆☆☆

Ustaw swoje Znaczniki Zasobów na 0 i nie bierz Siatki na Motyle. Zamiast dobierać 8 Kart Stworzeń i wybierać 4, dobierz 4 z talii i zatrzymaj je na ręce.

#2. Banici

Tingent, z którym przyjdzie ci się dziś zmierzyć, to groźna istota, która nie przestrzega przyjętych zasad eksploracji. Twoja załoga może być wielokrotnie wyrzucana z wyspy z powodu groźnych działań przeciwnika.

ZMIANY ZASAD GRY

Poziom Łatwy + ★☆☆☆☆

Kiedy Tingent umieszcza Członka Załogi, ignoruje wcześniejsze rozmieszczenie twoich Członków Załogi. Innymi słowy, Załoga Tingenta jest zawsze umieszczana obok pól z najbardziej wartościowymi dla niego Siedliskami. Jeśli w wyniku tego twój Członek Załogi i Członek Załogi Tingenta zostaną umieszczeni na tym samym polu, twój meeple jest usuwany z Mapy i wraca na Planszę Gracza. Usunięty Członek Załogi może zostać ponownie wykorzystany podczas twojej tury.

Poziom Średni + ★☆☆☆☆



Obowiązują zmiany zasad określone dla poziomu trudności „Łatwy”. Dodatkowo, gdy Członek twojej Załogi zostanie usunięty z Mapy przez Tingenta, Tingent dobiera 1 kartę z talii i umieszcza ją ZAKRYTĄ w swoim obszarze gry.

#3. Podejrzana Mgła

Tingent, czując się zagrożony twoimi wyjątkowymi umiejętnościami, tchórzliwie wdrożył operację zasłony dymnej! Przez tę gęstą mgłę wydaje się mniej prawdopodobne, że natkniesz się na stworzenia, które miałeś nadzieję spotkać.

ZMIANY ZASAD GRY

Poziom Łatwy + ★☆☆☆☆

- Kiedy Tingent ma dobrać Kartę Stworzenia z Dzikich Ostępów, bierze Kartę Stworzenia z najwyższą punkcją, niezależnie od wymagań Osiągnięcia, do którego dąży. Jeśli kilka kart ma taką samą punkcję, Tingent dobiera pierwszą kartę od lewej.
- Po tym, jak Tingent zdobędzie kartę, zamiast umieszczać kolejną Kartę Stworzenia odkrytą w obszarze Dzikich Ostępów, umieść ją zakrytą. Na miejscach, które zostały zastąpione zakrytymi kartami, nie można już umieszczać odkrytych kart. Nie możesz zdobyć zakrytych kart z Dzikich Ostępów.
- Kiedy w obszarze Dzikich Ostępów znajdują się 4 zakryte karty, natychmiast odwróć je wszystkie i zwiększ wynik Tingenta o 4 PZ.
- Funkcja symbolu „Czyszczenie” została zmodyfikowana w następujący sposób: Zamiast odrzucać karty na 3 skrajnych prawych lub lewych polach Dzikich Ostępów, odwróć do 3 zakrytych kart, odsłaniając znajdujące się na nich Stworzenia. 
- Funkcja symbolu „Pełnego Czyszczenia” na Torze Czasu została zmodyfikowana w następujący sposób: Odrzuć wszystkie odkryte karty z Dzikich Ostępów i uzupełnij puste miejsca kartami z talii. Nie dotyczy to zakrytych kart. 

Poziom Średni + ★☆☆☆☆

Obowiązują zmiany zasad określone dla poziomu trudności „Łatwy”. Dodatkowo zastosuj poniższe zasady.

- Przed rozpoczęciem gry należy odwrócić (zakryć) 2 skrajne, lewe karty w Dzikich Ostępach.
- Gdy w Dzikich Ostępach znajdują się 4 zakryte karty, odwróć je, ale zamiast zdobyć 4 PZ, jak na łatwym poziomie trudności, Tingent zdobywa 7 PZ.

Poziom Trudny + ★☆☆☆☆

Obowiązują zmiany zasad określone dla poziomu trudności „Łatwy”. Dodatkowo zastosuj poniższe zasady.

- Przed rozpoczęciem gry należy odwrócić (zakryć) 2 skrajne, lewe karty w Dzikich Ostępach.
- Gdy w Dzikich Ostępach znajdują się 4 zakryte karty, odwróć je, ale zamiast zdobyć 4 PZ, jak na łatwym poziomie trudności, Tingent zdobywa 10 PZ.

VIII. DODATEK

Nie ma potrzeby czytania wszystkich dodatkowych informacji zawartych w Dodatku przed rozpoczęciem gry. Zajrzyj do tego rozdziału, jeśli w trakcie rozgrywki napotkasz treści, które okazały się niezrozumiałe. Jeśli w grze pojawią się jakieś sprzeczne kwestie, pierwszeństwo mają informacje zawarte na Kartach Stworzeń/Planszach Kapitanów, a nie w instrukcji.

PLANSZE KAPITANÓW

Wszystkie poniższe opisy zdolności zakładają, że zdobyłeś co najmniej jedno Osiągnięcie, odblokowując zdolność Kapitana. Jeśli zdolność Kapitana nie została jeszcze odblokowana, nie możesz z tej zdolności korzystać.

1. Cabot, Wyluzowany Włóczęga

- Umieszczając Cabota na Mapie, natychmiast aktywuj 1 Kartę Odpoczynku ze swojego Rezerwatu.
- Jeśli nie masz żadnych Kart Odpoczynku w swoim Rezerwacie, po umieszczeniu Cabota nie aktywujesz żadnego efektu.

2. Freya, Strażniczka Jaj

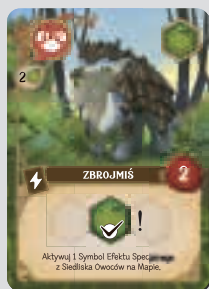
- Umieszczając Freyę na Mapie, wybierz jeden z poniższych efektów:
 - Zdobycie 1 dowolne Jajo, sąsiadujące z Freyą. Umieść je Niewykłute na Torze Jaj i odbierz przypisaną nagrodę z Toru Jaj.
 - Odwróć maksymalnie 2 Jaja w swoim Rezerwacie. Nie można odwrócić tego samego Jaja dwa razy.
- Jeśli żadne Jaja nie sąsiadują z Freyą, a jej Tor Jaj jest pusty, umieszczenie tego Kapitana na Mapie nie aktywuje żadnego efektu.
- Nawet po odblokowaniu zdolności Kapitana gracz może zrezygnować z jej użycia podczas umieszczania Kapitana na Mapie.

3. Haoa, Dobrotliwy Obrońca Stworzeń

- Umieszczając Haoa na Mapie, możesz natychmiast zagrać 1 kartę z ręki, nadal jednak musisz opłacić jej koszt.
- Zdolność Kapitana może zostać aktywowana w dowolnym momencie twojej tury, podczas korzystania z Akcji „Umieszczenie Członka Załogi”. Innymi słowami, możesz najpierw aktywować zdolność Haoa, a następnie pozyskać zasoby lub karty z sąsiednich Siedlisk LUB możesz zdecydować się na pozyskanie zasobów lub kart z sąsiednich Siedlisk, a następnie aktywować zdolność Haoa.
- Po umieszczeniu Haoa i pozyskaniu zasobów lub kart z sąsiednich Siedlisk możesz użyć zdolności Haoa, aby natychmiast zagrać kartę zdobytą w tej turze.



Przykład: Umieścisz na Mapie Haoa i zdobycie 1 Owoc, 1 Koralewiec i 1 Kartę Siedliska Owoców – Zbrojmisia. Dzięki zdolności Haoa natychmiast zagrywasz Zbrojmisia do swojego Rezerwatu, płacąc jego koszt, wynoszący 2 Owoco.



- Zagranie karty za pomocą zdolności Kapitana Haoa nie zużywa akcji.
- Jeśli nie masz żadnych kart na ręce lub nie posiadasz wystarczającej ilości zasobów, aby opłacić koszt karty, zdolność tego Kapitana nie może być użyta.

4. Helena, Górská Zielarka

- Po odblokowaniu zdolności Heleny natychmiast zyskujesz 1 Siatkę na Motyle.
- Możesz posiadać maksymalnie 3 Siatki. Jeśli zdobywając Siatkę na Motyle przekroczyłbyś ten limit, nie dobierasz jej, ale zamiast tego zdobywasz 1 PZ.
- Umieszczenie Heleny na polach Gór nie wymaga żadnych kosztów.



5. Macus, Eksplorator

- Umieszczając Macusa na Mapie, należy natychmiast aktywować Symbol Efektu Specjalnego na znajdującym się przed nim, sąsiadującym Siedlisku.
- Symbol Efektu Specjalnego nie może być aktywowany, jeśli Siedlisko z Symbolem nie sąsiaduje z Macusem, nawet jeśli Macus spogląda w jego kierunku.



Przykład: Umieścisz Macusa jak pokazano powyżej. Natychmiast aktywuj Symbol Efektu Specjalnego na sąsiadującym Siedlisku, w którego stronę zwrócony jest Macus. Efekt Specjalny pozwala ci na wykonanie „Czyszczenia” i dobranie karty z Dzikich Ostępów.

- Jeśli w kierunku, w którym zwrócony jest Macus, nie ma sąsiadujących Symboli Efektów Specjalnych, jego zdolność nie wywołuje żadnych efektów.
- Symbol Efektu Specjalnego aktywowany za pomocą zdolności Macusa, może być użyty ponownie, w tej samej turze za pomocą Siatki na Motyle.

UWAGA Podczas korzystania z Siatek na Motyle określony Symbol Efektu Specjalnego może być aktywowany tylko RAZ NA TURĘ. Jeśli jednak aktywujesz wybrany Symbol Efektu Specjalnego bez użycia Siatki, możesz wykorzystać jego efekt ponownie.

6. Marie, Szczodra Przedsiębiorczyni

- Umieszczając Marie na Mapie, wybierasz 1 z 3 Żetonów Siedlisk w Puli Żetonów Siedlisk i aktywujesz jego Symbol Efektu Specjalnego.



Przykład: W momencie umieszczenia Marie na Mapie Pula Żetonów Siedlisk wygląda tak, jak pokazano po lewej stronie. Wybierasz efekt specjalny **a** i aktywujesz go, dzięki czemu możesz aktywować dowolną Kartę Odpoczynku ze swojego Rezerwatu.

- Może się zdarzyć, że podczas tej samej tury Żeton Siedliska, który został aktywowany dzięki zdolności Marie, zostanie umieszczony obok dowolnego Członka twojej Załogi (np. w wyniku zdobycia nagrody na Torze Punktacji). W tym przypadku nadal możesz użyć Siatki, aby ponownie aktywować Symbol Efektu Specjalnego z tego żetonu.

7. Octavia, Przebiegła Banitka

- Umieszczając Octavię na Mapie, możesz odrzucić jedną kartę z ręki, aby zdobyć 2 znajdujące się na niej zasoby Siedliska.
- Jeśli nie masz żadnych kart na ręce, ta zdolność nie może być aktywowana.
- Zdolność Kapitana może zostać aktywowana w dowolnym momencie twojej tury, podczas korzystania z Akcji „Umieszczenie Członka Załogi”. Innymi słowami, możesz najpierw aktywować zdolność Octavii, a następnie pozyskać zasoby lub karty z sąsiednich Siedlisk LUB możesz zdecydować się na pozyskanie zasobów lub kart z sąsiednich Siedlisk, a następnie aktywować zdolność Octavii.
- Dzięki temu, po umieszczeniu Octavii i pozyskaniu zasobów oraz kart z sąsiednich Siedlisk, możesz użyć zdolności Octavii, aby natychmiast odrzucić pozyskaną w tej turze kartę.



Przykład: Umieściłeś Octavię, jak na obrazku powyżej, w wyniku czego zdobyłeś 1 Owoc, 1 Koralowiec i 1 Kartę Siedliska Owoców - Koalalipčiusa. Dzięki zdolności Octavii odrzucaś od razu Koalalipčiusa z ręki na stos kart odrzuconych i zdobywasz 2 Owoce, które są zasobami tego Siedliska.

8. Samuel, Weteran Odkrywca

- Umieszczając Samuela na Mapie, zdobywasz 1 zasób, którego posiadasz najmniej. Następnie zdobywasz dodatkową sztukę tego samego zasobu za każde 3 posiadane przez ciebie Trofea.
- Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj zasobu, którego masz najmniej, wybierz, który z nich chcesz zdobyć.
- Zdolność Kapitana może zostać aktywowana w dowolnym momencie twojej tury podczas korzystania z Akcji „Umieszczenie Członka Załogi”. Po umieszczeniu Samuela możesz pozyskać zasoby lub karty z sąsiednich Siedlisk, a następnie aktywować zdolność Samuela LUB możesz najpierw aktywować jego zdolność, a następnie pozyskać zasoby lub karty z sąsiednich Siedlisk.

Przykład: W momencie umieszczenia Samuela na Mapie posiadasz 1 Owoc, 1 Koralowiec, 2 Kwiaty, 3 Grzyby i 4 Trofea. Z zasobów, których masz najmniej, czyli Owoców i Koralowców, wybierasz Koralowce, wyniku czego zdobywasz jeden zasób tego rodzaju. Ponieważ posiadasz 4 Trofea, zyskujesz dodatkowy Koralowiec. W sumie zdolność Samuela pozwoliła ci zdobyć 2 Koralowce.

9. Tingent, Energetyczny Robot

- Kiedy zdolność Tingenta zostanie odblokowana, natychmiast doбира 1 Energię i umieść ją na Planszy Kapitana.
- Umieszczając Tingenta na Mapie, wybierz jedną z dwóch poniższych zdolności:

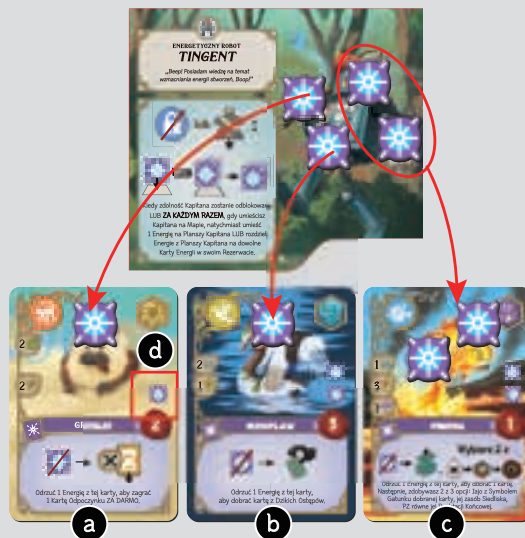
- Umieść jedną Energię na Planszy Kapitana Tingenta.
 - Nie ma ograniczeń co do liczby Energii, które można umieścić w ten sposób.
 - NIE MOŻESZ przywracać Energii na Planszy Kapitana za pomocą zdolności kart lub Nagród ze Znaczników Osiągnięć.



UWAGA Możesz przywracać jedynie Karty Energii.

- Rozdziel Energię z Planszy Kapitana Tingenta na dowolne Karty Energii w swoim Rezerwacie. Nie można jednak przekroczyć Limitu Energii, wskazanego na każdej karcie. Po rozdysponowaniu Energii, niewykorzystane jednostki wracają na Planszę Kapitana Tingenta.

Przykład: Tingent został umieszczony na Mapie, co aktywowało jego zdolność. Na Planszy tego Kapitana znajdują się łącznie 4 Energie, które zamierzasz rozdzielić pomiędzy swoje Karty Energii. Umieszczasz 1 Energię na karcie **a** w swoim Rezerwacie, 1 na karcie **b** i 2 na karcie **c**. Ponieważ Limit Energii dla karty **a** wynosi 1 **d**, nie możesz na niej umieścić więcej niż 1 Energii **a**.



KARTY STWORZEŃ

001. Jabzol: Zdobycie 2 PZ za każdy Symbol Siedliska Owoców w swoim Rezerwacie, włączając w to symbol na tej karcie. Aktywując tę kartę możesz zdobyć maksymalnie 10 PZ.

002. Kaktucernik: Patrz: #001.

003. Zbrojmis: Wybierz na Mapie dowolne Siedlisko Owoców z Symbolem Efektu Specjalnego i aktywuj go. Jeśli którykolwiek z Członków twojej Załogi znajduje się w sąsiedztwie tego Siedliska, możesz użyć Siatki na Motyle, aby ponownie aktywować ten sam Symbol Efektu Specjalnego w trakcie tej tury.

004. Grotogator: Możesz zagrać tę kartę za 1 zasób mniej za każdy Symbol Siedliska Grzybów w swoim Rezerwacie oraz natychmiast zdobyć 3 PZ. Przykład: Jeśli masz 3 Symbole Siedliska Grzybów w swoim Rezerwacie, musisz zapłacić tylko 1 Grzyb zamiast 4, aby zagrać tę kartę do swojego Rezerwatu. Zwróć uwagę, że przed zagranie tej karty należy rozpatrzyć tylko Symbole Siedliska Grzybów w Rezerwacie. W związku z tym, symbol na tej karcie nie jest brany pod uwagę. Jeśli posiadana przez ciebie zniżka jest wyższa niż koszt karty, pozostałe do zapłaty saldo wynosi zero.

005. Ślimolek: Patrz: #003.

006. Piachonur: Podczas wykonywania Akcji Odpoczynku dobierz 1 kartę z talii. Następnie policz wszystkie Symbole Siedliska w swoim Rezerwacie, które odpowiadają Symbolowi Siedliska na dobranej karcie i zyskaj po 1 PZ za każdy z nich. Możesz zdobyć maksymalnie 5 PZ.

007. Rajabeusz: Zdobyczasz 1 PZ za każdy Symbol Siedliska, którego masz najwięcej w Rezerwacie. Jeśli są dwa lub więcej takie symbole, wybierz jeden, za który zdobędziesz PZ. Przykład: Jeśli masz 6 Symboli Siedlisk Owoców, 3 Korolowców, 4 Kwiatów i 5 Grzybów, zdobywasz 6 PZ. Jeśli posiadasz najwięcej Siedlisk Grzybów, dolicz również symbol na tej karcie.

008. Epikoza: Patrz: #003.

009. Grzybozaur: Patrz: #001.

010. Szkarab: Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę o koszcie 4 lub więcej zasobów (Owoce, Korolowce, Kwiaty i Grzyby), natychmiast zyskujesz 2 PZ. Jeśli zagrywasz kartę o pierwotnym koszcie 4 lub więcej, zyskujesz 2 PZ – nawet jeśli jej koszt został obniżony dzięki zniżce lub innym zdolnościom. Ponieważ koszt Szkaraba wynosi 4, jego zagranie i aktywacja jego zdolności natychmiast dają ci 2 PZ.

011. Małżaba: Podczas wykonywania Akcji Odpoczynku, zyskujesz 2 zasoby odpowiadające Symbolowi Siedliska, którego posiadasz najwięcej w swoim Rezerwacie. Jeśli dwa Siedliska występują równie często, wybierz jedno z nich i zyskaj 2 zasoby, odpowiadające jego Symbolowi.

012. Piasmok: Patrz: #004.

013. Pławisłonik: Patrz: #003.

014. Muszlorak: Patrz: #001.

015. Strzałkonur: Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każdy Symbol Skorupiaka w swoim Rezerwacie. Policz wszystkie Symbole Skorupiaków na kartach zagranych do Rezerwatu oraz Niewyklute oraz Wyklute Jaja Skorupiaków na swoim Torze Jaj.

016. Jagoduch: Patrz: #004.

017. Rekinaur: Patrz: #004.

018. Zimors: Kiedy wykonujesz Akcję Odpoczynku zyskujesz 1 Korolowiec. Dodatkowo zdobywasz 1 Korolowiec za każde 3 posiadane Trofea. Przykład: Jeśli zdobyłeś 4 Trofea, zdobywasz w sumie 2 Korolowce.

019. Kryształama: Za każdym razem, gdy zdobędziesz Trofeum, natychmiast aktywuj 1 Kartę Odpoczynku w swoim Rezerwacie. Nie możesz aktywować tej zdolności, jeśli w Rezerwacie nie masz Kart Odpoczynku.

020. Draguar: Patrz: #015.

021. Grzyboń: Po zagranie tej karty natychmiast połóż na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby zyskać wybrany zasób. Dodatkowo możesz wymienić dowolną ilość danego Zasobu na inny rodzaj. Wymiana zasobów jest efektem opcjonalnym. Przykład: Wydałeś 1 Energię, aby zdobyć 1 Kwiat. Decydujesz się również wymienić 3 z 5 Owoców, które posiadasz na 3 Korolowce, a więc tracisz 3 Owocę i zyskujesz 1 Kwiat oraz 3 Korolowce po użyciu efektu tej karty.

022. Koalalipus: Kiedy wykonujesz Akcję Odpoczynku, zyskujesz 1 zasób, którego posiadasz najmniej (do wyboru: Owoce, Korolowce, Kwiaty i Grzyby). Następnie zdobywasz dodatkowo 1 ten sam zasób, za każde 3 posiadane Trofea. Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj zasobu, którego masz najmniej, wybierz ten, który chcesz zdobyć.

Przykład: Kiedy wykonujesz Akcję Odpoczynku, masz 0 Owoców, 0 Korolowców, 1 Kwiat, 1 Grzyb i 4 Trofea. Wybierasz Korolowiec jako zasób, którego masz najmniej, w wyniku czego zdobywasz 1 Korolowiec. Co więcej, zdobywasz dodatkowy Korolowiec za każde 3 Trofea. Dzięki tej karcie zdobywasz łącznie 2 Korolowce.

023. Gremlin: Zagrywając tę kartę, natychmiast umieść na niej 1 Energię. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby zagrać jedną Kartę Odpoczynku z ręki do swojego Rezerwatu, bez płacenia jej kosztu. Zagranie Karty Odpoczynku jest wynikiem użycia Energii, więc nie zużywa Akcji Podstawowej.

024. Chomikradek: Patrz: #018.

025. Gorylaw: Patrz: #018.

026. Mamodyniec: Natychmiast aktywuj 1 Kartę Odpoczynku w swoim Rezerwacie. Zdobyczasz również 1 Jajo z Magazynu, o tym samym Symbolu Gatunku, co aktywowana przez ciebie Karta Odpoczynku.

027. Jelodyniec: Patrz: #026.

028. Orzesznik: Po zagranie tej karty natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby zyskać dowolny zasób. Następnie zdobywasz dodatkowo 1 taki sam zasób, za każde 3 posiadane Trofea.

029. Fukszak: Po zagranie tej karty natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby aktywować 1 Kartę Odpoczynku ze swojego Rezerwatu.

030. Poddaszek: Wybierz 2 różne Karty Odpoczynku ze swojego Rezerwatu i aktywuj każdą z nich. Nie możesz aktywować tej samej karty dwukrotnie. Jeśli masz tylko 1 Kartę Odpoczynku w Rezerwacie, aktywuj ją 1 raz.

031. Gromogrys: Za każdym razem, gdy zdobywasz Trofeum, natychmiast zdobywasz 2 PZ.

032. Wetnolak: Patrz: #018.

033. Rogostaj: Za każdym razem, gdy aktywujesz Kartę Odpoczynku za pomocą Akcji Odpoczynku, zdolności karty, Symbolu Efektu Specjalnego, zdolności Kapitana itp., zyskujesz 1 PZ. Przykład: Jeśli wszystkie trzy Karty Odpoczynku w twoim Rezerwacie zostaną aktywowane za pomocą Akcji Odpoczynku, dzięki tej karcie zdobywasz 3 PZ.

034. Lemureń: Kiedy wykonujesz Akcję Odpoczynku, zyskujesz 1 z 4 typów zasobów, którego posiadasz najmniej. Dodatkowo zdobywasz PZ równe liczbie posiadanych zasobów tego samego typu. W przypadku takiej samej ilości zasobów, których masz najmniej wybierz, który z nich chcesz zdobyć. Przykład: Kiedy wykonujesz Akcję Odpoczynku, masz 2 Owocę, 2 Korolowce, 3 Kwiaty i 3 Grzyby. Spośród zasobów, których masz najmniej wybierasz Korolowce, dzięki czemu zyskujesz 1 Korolowiec. Posiadasz teraz 3 Korolowce, co daje 3 PZ zdobyte dzięki tej karcie.

035. Pawiczka: Wybierz 1 kartę z Dzikich Ostępów, opłać jej koszt i zagraj od razu do swojego Rezerwatu. Zagranie karty z Dzikich Ostępów przy pomocy Pawiczki jest częścią jej efektu i nie zużywa Akcji Podstawowej.

036. Pawik: Patrz: #035.

037. Liściarka: Wybierz 1 kartę z Dzikich Ostępów i dobierz ją na rękę. Zdobyczasz 2 zasoby Siedliska dobranej karty.

038. Liściarz: Patrz: #037.

039. Lasogryf: Wybierz 1 Kartę Końcową ze swojego Rezerwatu. Aktywuj jej efekt i natychmiast zdobądź jej końcowe PZ, maksymalnie do 10 PZ. Karta Końcowa, aktywowana przez Lasogryfa, nadal jest liczona na koniec gry. Przykład: Jeśli aktywowałeś Strzałkonura (#015) za pomocą Lasogryfa natychmiast zyskujesz 10 PZ za 10 Symboli Skorupiaków, znajdujących się w twoim Rezerwacie. Strzałkonur (#015) jest aktywowany po raz kolejny również na koniec gry.

040. Nurkogryf: Patrz: #039.

041. Wisiolek: Po zagranie tej karty natychmiast umieść na niej 1 Energię. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby zagrać do swojego Rezerwatu 1 Kartę Końcową z Dzikich Ostępów lub z ręki, bez opłacania jej kosztu. Zagranie Karty Końcowej jest wynikiem użycia Energii, więc nie zużywa Akcji Podstawowej.

042. Jastrzoń: Gdy wykonujesz Akcję Odpoczynku, natychmiast zdobywasz 1 PZ za każdą Kartę Końcową w swoim Rezerwacie. Możesz zdobyć maksymalnie 5 PZ podczas aktywacji tej karty.

043. Tukanet: Wybierz 1 Gatunek Stworzenia i dobierz na rękę wszystkie karty z Dzikich Ostępów, które posiadają jego symbol. Zdobądź 1 PZ, za każdą kartę, którą dobrałeś. Możesz również pozyskać karty, które posiadają 2 różne Symbole Gatunku, o ile jeden z nich to Gatunek, który wybrałeś.

- 044. Tukanetta:** Patrz: #043.
- 045. Nocnoperek:** Przeprowadź Czyszczenie. Następnie wybierz 1 kartę z Dzikich Ostępów i dobierz ją na rękę. (Czyszczenie – patrz: strona 11).
- 046. Lisoperka:** Patrz: #045.
- 047. Sowol:** Wybierz 1 kartę z Dzikich Ostępów i dobierz ją na rękę. Zdobądź 1 Jajo o tym samym Symbolu co dobrana karta. Jeśli na karcie znajdują się 2 Symbole Gatunku, wybierz 1 z nich, aby dobrać Jajo.
- 048. Sowlinka:** Patrz: #047.
- 049. Pochmurnik:** Patrz: #015.
- 050. Gwiazdodziób:** Wybierz kartę z Dzikich Ostępów i natychmiast zagraj ją do swojego Rezerwatu bez opłacania jej kosztu. Zagranie karty z Dzikich Ostępów jest efektem karty, więc nie zużywa Akcji Podstawowej.
- 051. Cudoplaw:** Po zagranie tej karty natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby dobrać kartę z Dzikich Ostępów na rękę.
- 052. Predator:** Użyj zdolności ostatnio zagranej Karty Natychmiastowej.
*Wyjątek: Wybrana zdolność znajduje się na kartach – Predator i Zamiećnik (#053). Jeśli zagrasz karty Predator i Zamiećnik (#053) jedna po drugiej (Zamiećnik aktywuje Predatora i na odwrót), nic się nie wydarzy, bo obie Karty Natychmiastowe posiadają ten sam efekt.
- 053. Zamiećnik:** Patrz: #052.
- 054. Iskrownik:** Za każdym razem, gdy zdobywasz Trofeum, zdobywasz 1 dowolny zasób.
- 055. Ładozabka:** Wybierz 1 Kartę Energii z Rezerwatu i przywróć jej pełny Limit Energii. Efekt ten nie odnawia Energii na Planszy Kapitana.
- 056. Żabobank:** Patrz: #055.
- 057. Lilaszczurka:** Następna zagrana przez ciebie karta kosztuje 1 zasób mniej. Efekt Lilaszczurki jest ważny tylko podczas tej samej tury. Jeśli nie zagrasz kolejnej karty w tej samej turze, zniżka przestaje obowiązywać. Jeśli obliczona zniżka przekracza koszt tej karty, kartę zagrywasz za darmo.
- 058. Metaforma:** Zdobądź Niewyklute Jajo z Magazynu o tym samym Symbolu Gatunku, co ostatnio zagrana przez ciebie Karta Natychmiastowa.
- 059. Metamorf:** Patrz: #058.
- 060. Grzybol:** Wybierz 1 kartę z ręki, której całkowity koszt w postaci Owoców, Koralowców, Kwiatów oraz Grzybów wynosi 2 lub mniej zasobów. Natychmiast zagraj wybraną kartę do swojego Rezerwatu, bez opłacania jej kosztu. Zagranie karty poprzez użycie Grzybola jest częścią jego efektu i nie zużywa Akcji Podstawowej. Podczas sprawdzania kosztu zagrywanej karty, uwzględnij jej koszt podstawowy, bez aktywowania zniżek ze zdolności kart. Przykład: Podstawowy koszt karty Grotogola (#004) to 4 zasoby, więc nie może być zagrana przy użyciu Grzybola.
- 061. Grzybolla:** Patrz: #060.
- 062. Kalaszczur:** Patrz: #057.
- 063. Rośliniara:** Po zagranie tej karty natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby wziąć dowolne Jajo z Magazynu. Umieść dobrane Jajo na tej karcie, dodając do niej kolejny Symbol Gatunku. Od tej pory ta karta będzie traktowana jako posiadająca nie tylko Symbol Gada, ale również Symbol Gatunku położonego na niej Jaja. Każdy kolejny Symbol Gatunku, dodawany do tej karty, musi różnić się od poprzednich. Przykład: Jeśli użyłeś pierwszej Energii, aby dodać Jajo Skorupiaka do tej karty, nie możesz dodać kolejnego Skorupiaka ani Gada używając drugiej Energii. Jajo umieszczone na tej karcie jest traktowane wyłącznie jako Symbol Gatunku i nie może być liczone jako Jajo. Nie można wykluczyć/odwrócić Jaja na tej karcie. Dodatkowo, podczas zdobywania Osiągnięcia przy użyciu Gatunku na tej karcie, Jajo na karcie nie jest brane pod uwagę przy wykluwaniu.
- 064. Rośliniarz:** Patrz: #063.
- 065. Nagrodnik:** Wybierz 1 ze zdobytych przez ciebie Nagród ze Znaczników Osiągnięcia i ponownie ją aktywuj. Jeśli nie zdobyłeś jeszcze żadnych Osiągnięć ten efekt nie może być aktywowany.
- 066. Pustynnik:** Za każdym razem, gdy zagrywasz Kartę Natychmiastową, zdobywasz 1 PZ.
- 067. Żółwiol:** Patrz: #015.
- 068. Wabigator:** Podczas Akcji Odpoczynku, dobierasz 1 kartę z talii i zdobywasz 1 zasób o tym samym Symbolu Siedliska co dobrana karta. Przykład: Jeśli dobrałeś kartę posiadającą Symbol Siedliska Owoców, zdobywasz 1 Owoc.
- 069. Iskrena:** Podczas Akcji Odpoczynku dobierasz 1 kartę z talii i zdobywasz 1 Jajo z Magazynu o tym samym Symbolu Gatunku co dobrana karta. Umieść Jajo Niewyklutą stroną do góry. Jeśli karta posiada dwa Symbole Gatunku, wybierasz jeden z nich i zdobywasz odpowiadające mu Jajo.
- 070. Pancegur:** Dobierz 1 kartę z talii i zdobądź 1 Jajo z Magazynu o tym samym Symbolu Gatunku co dobrana karta. Jeśli karta posiada dwa Symbole Gatunku, wybierasz jeden z nich i zdobywasz odpowiadające mu Jajo.
- 071. Pletwogur:** Patrz: #070.
- 072. Siecinka:** Zdobądź 1 Siatkę na Motyle z Magazynu.
- 073. Nurken:** Przejrzyj 3 wierzchnie karty z talii, wybierz 1 do zatrzymania na ręce, a pozostałe odłóż na stos kart odrzuconych. Natychmiast zdobywasz punkty odpowiadające jej Punktacji Końcowej. Jeśli dobrałeś Kartę Końcową „zdoływasz” 0 PZ, ponieważ tyle wynosi jej Punkcja Końcowa. Nie zdobywasz punktów zapewnionych przez zdolności danej karty.
- 074. Falomanta:** Dobierz 3 karty z talii. Następnie odrzuć z ręki 1 dowolną kartę. Odrzucona karta nie musi być wylosowana dzięki zdolności tej karty.
- 075. Falomant:** Patrz: #074.
- 076. Wodorozec:** Za każdym razem, gdy dobierasz kartę z talii, zdobywasz 1 PZ. Przykład: Jeśli dobrałeś 3 karty z talii używając Falomanty (#074), dzięki tej karcie zdobywasz 3 PZ. Zwróć uwagę, że Nurken (#073), Stawilk (#082) oraz Bagniak (#084) nie aktywują efektu tej karty, ponieważ ich zdolności nie uwzględniają dobierania karty z talii.
- 077. Błotnik:** Dobierz 1 kartę z talii i natychmiast zdobądź 1 PZ za każdą Kartę Stworzenia, którą masz na ręce, uwzględniając tę kartę. Dzięki aktywacji tej karty możesz zdobyć maksymalnie 10 PZ.
- 078. Błękitofin:** Dobierz 1 kartę z talii. Jeśli na ręce masz 5 lub więcej Kart Stworzeń (łącznie z tą dobraną) dodatkowo zdobywasz 1 Siatkę na Motyle.
- 079. Różofinka:** Patrz: #078.
- 080. Pironia:** Podczas zagrywania tej karty, natychmiast umieść na niej 2 Energie. Możesz odrzucić 1 Energię z tej karty, aby dobrać 1 kartę z talii. Wybierz 2 z 3 opcji (nie możesz wybrać tej samej dwa razy): 1) Jajo tego samego Gatunku co dobrana karta, 2) zasób Siedliska zgodny z Siedliskiem na dobranej karcie, 3) taką liczbę PZ, jaka widnieje jako Punkcja Końcowa dobranej karty. Przykład: Jeśli dobierzesz Skalarzyda (#081), możesz wybrać 2 z 3: Jajo Ryb, Koralowiec lub 4 PZ. Jeśli dobrana karta ma dwa różne Symbole Gatunku, a wybierasz Jajo, zdecyduj, którego Gatunku ma ono dotyczyć. Jeśli dobrana karta to Karta Końcowa, a wybierzesz zdobycie PZ zgodnych z jej Punkcją Końcową, zdobywasz 0 PZ, ponieważ taka jest jej Punkcja Końcowa. Nie zdobywasz punktów wynikających ze zdolności karty.
- 081. Skalarzyd:** Zdobądź 2 Siatki na Motyle z Magazynu.
- 082. Stawilk:** Podczas zagrywania tej karty, natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby podejrzeć 3 wierzchnie karty z talii, dobierz 1 z nich na rękę, a pozostałe odłóż na stos kart odrzuconych. Zdobywasz 1 zasób, zgodny z Symbolem Siedliska dobranej karty.
- 083. Rekinodon:** Patrz: #015.
- 084. Bagniak:** Patrz: #073.
- 085. Stopędr:** Podczas zagrywania tej karty, natychmiast umieść na niej 2 Energie. Odrzuć 1 Energię z tej karty, aby odwrócić do 2 Jaj w swoim Rezerwacie i natychmiast zdobyć 2 PZ. Musisz odwrócić 2 RÓŻNE Jaja. Nie możesz dwukrotnie odwrócić tego samego Jaja. Możesz odwrócić 1 Niewyklute Jajo na jego Wyklutą stronę i odwrócić inne Wyklute Jajo na Niewyklutą stronę. Odwracanie Jaj nie jest obowiązkowe.
- 086. Cebuluch:** Odwróć maksymalnie 2 Jaja w swoim Rezerwacie i zdobądź 2 PZ za każde odwrócone w ten sposób Jajo. Podczas odwracania, musisz wybrać 2 RÓŻNE Jaja. Nie możesz dwukrotnie odwrócić tego samego Jaja. Możesz natomiast odwrócić 1 Niewyklute Jajo na jego Wyklutą stronę i odwrócić inne Wyklute Jajo na Niewyklutą stronę.
- 087. Biedroner:** Wykluj 1 Jajo w swoim Rezerwacie. Zdobywasz 1 dowolne Jajo z Magazynu. Jeśli nie masz żadnych Niewyklutych Jaj, ten efekt nie może być aktywowany.

- 088. Czarnonos:** Patrz: #087.
- 089. Szmaragdolot:** Patrz: #015.
- 090. Lunarnik:** Wykluj maksymalnie 5 Jaj w swoim Rezerwacie, aby zdobyć 2 PZ za każde wyklute w ten sposób Jajo.
- 091. Kwiatylla:** Wykluj 1 Jajo w swoim Rezerwacie, aby zdobyć 2 dowolne, identyczne zasoby.
- 092. Kwiatyl:** Patrz: #091.
- 093. Jedwabaszcz:** Podczas Akcji Odpoczynku zdobywasz 1 dowolny zasób i odwracasz maksymalnie 2 Jaja w swoim Rezerwacie. Podczas odwracania, musisz wybrać 2 RÓŻNE Jaja. Nie możesz dwukrotnie odwrócić tego samego Jaja. Możesz odwrócić 1 Niewyklute Jajo na jego Wyklutą stronę i odwrócić inne Wyklute Jajo na Niewyklutą stronę. Odwracanie Jaj nie jest obowiązkowe.
- 094. Lunantula:** Za każdym razem gdy odwracasz Jajo(a) w swoim Rezerwacie, zdobywasz 1 PZ. Zdobycie tylko 1 PZ, nawet jeśli odwrócisz kilka Jaj jednocześnie. Przykład: Jeśli dzięki zdolności karty Jedwabaszcz (#093) odwrócisz 2 Jaja, zdobywasz tylko 1 PZ dzięki Lunantuli. Jeśli w tej samej turze wyklujesz dodatkowo 1 Jajo dzięki Kwiatylli (#091), zdobywasz dodatkowy 1 PZ dzięki Lunantuli. Nawet jeśli zdobędziesz Osiągnięcie i jednocześnie odwrócisz 8 Jaj, i tak zdobywasz tylko 1 PZ dzięki Lunantuli.
- 095. Czaruszek:** Zdobądź 1 Niewyklute Jajo Owadów z Magazynu i umieść Niewyklute w swoim Rezerwacie.
- 096. Plamoliszka:** Podczas Akcji Odpoczynku zdobywasz 1 PZ za każde 2 Wyklute Jaja w swoim Rezerwacie.
- 097. Różobulw:** Patrz: #086.
- 098. Światłokrak:** Zdobycie 1 PZ za każdym razem gdy zdobywasz Jajo. Jeśli masz zdobyć Jajo, a twój Tor Jaj jest już pełny, zdobywasz 3 PZ zamiast 2 PZ dzięki efektowi tej karty (patrz: strona 14). Pamiętaj, że Rośliniara (#063) i Rośliniarz (#064) nie aktywują efektu tej karty, ponieważ umieszczane na nich Jaja służą wyłącznie jako reprezentacja dodatkowego Gatunku i nie są liczone jako standardowe Jaja.
- 099. Wietrzyk:** Patrz: #090.
- 100. Elektroś:** Zdobądź 1 dowolne Niewyklute Jajo z Magazynu i umieść je w swoim Rezerwacie.
- 101. Czaruszka:** Patrz: #095.
- 102. Rysiolot:** Odrzuć maksymalnie 2 karty z ręki. Za każdą odrzuconą kartę natychmiast zdobywasz 2 PZ.
- 103. Punkoliszek:** Odrzuć 1 kartę z ręki. Zdobądź 1 PZ za każdy Symbol Gatunku w swoim Rezerwacie, zgodny z symbolem na odrzuconej karcie. Uwzględnij zarówno Niewyklute, jak i Wyklute Jaja. Jeśli odrzucona karta zawiera dwa różne Symbole Gatunku, wybierz do którego z nich będzie odnosić się ta zdolność. Przykład: Jeśli odrzucasz kartę z Symbolem Ptaka, policz wszystkie Symbole Ptaka na kartach w swoim Rezerwacie oraz wszystkie Niewyklute oraz Wyklute Jaja Ptaka na Torze Jaj.
- 104. Cyjanek:** Odrzuć maksymalnie 5 kart z ręki. Za każdą odrzuconą w ten sposób kartę, zdobywasz zniżkę wysokości 1 zasobu na zagranie tej karty. Dodatkowo, natychmiast zdobywasz 5 PZ. Przykład: Jeśli odrzuciłeś 4 karty, musisz zagrać jedynie 1 Korolowca lub 1 Grzyba, aby zagrać Cyjanek.
- 105. Liściopiór:** Odrzuć 1 kartę z ręki, aby zdobyć 2 takie same zasoby jak jej Symbol Siedliska.
- 106. Smrok:** Zdobycie 1 PZ za każdym razem, gdy odrzucasz kartę z ręki. Przykład: Używając zdolności Cyjanek (#104) odrzuciłeś 4 karty. Tym samym zdobywasz 4 PZ dzięki Smrokowi. Jeśli podczas Akcji Odpoczynku odrzucasz nadmiarowe karty, tak aby mieć 5 na ręce, zdolność Smroka również jest aktywowana. Karty Nurken (#073), Stawilk (#082) oraz Bagniak (#084) nie aktywują zdolności Smroka ponieważ nie uwzględniają odrzucenia kart z ręki.
- 107. Drewniakus:** Patrz: #105.
- 108. Olbrzymix:** Podczas zagrywania tej karty, natychmiast umieść na niej 1 Energię. Gdy nie masz żadnych kart na ręce, odrzuć Energię z tej karty, aby dobrać na rękę 4 karty z talii i zdobyć ich zasoby Siedlisk. W ten sposób, dzięki zdolności Olbrzymixa, zdobywasz 4 karty oraz 4 zasoby. Nie możesz aktywować tej zdolności, jeśli posiadasz jakiegokolwiek karty na ręce.
- 109. Złatan:** Patrz: #104.
- 110. Zdrowek:** Odrzuć do 3 kart z ręki. Za każdą z nich zdobywasz zniżkę o wartości 1 zasobu na zagranie tej karty. Dodatkowo zdobywasz 1 Siatkę. Przykład: Jeśli odrzuciłeś 2 karty, potrzebujesz jedynie 1 Korolowca, aby zagrać Zdrowka.
- 111. Despotikus:** Patrz: #015.
- 112. Kobradon:** Odrzuć 1 kartę z ręki, aby zdobyć 2 Jaja z Magazynu, o tym samym Symbolu Gatunku, co odrzucona karta. Jeśli odrzucona karta ma 2 różne Symbole Gatunku, wybierz 1 z nich, którego Jaja zdobędziesz.
- 113. Lazuradon:** Patrz: #112.
- 114. Lododon:** Odrzuć 1 kartę z ręki, aby dobrać na rękę 2 karty z Dzikich Ostępów.
- 115. Żywotek:** Patrz: #110.
- 116. Glazojad:** Patrz: #103.
- 117. Przekroczek:** Po zagranie tej karty umieść na niej 1 Energię. Jeśli odrzucasz kartę, której koszt to 3 zasoby lub mniej, możesz usunąć Energię z tej karty, aby zagrać odrzuconą kartę kosztu do swojego Rezerwatu bez opłacania jej kosztu. Zagranie odrzuconej karty jest wynikiem użycia Energii, więc nie zużywa Akcji Podstawowej. Przykład: Jeśli masz 6 kart na ręce podczas Akcji Odpoczynku, musisz odrzucić jedną z nich do limitu 5 kart na ręce. Odrzucasz Glazojada (#116), którego koszt to 2 zasoby (1 Korolowiec + 1 Grzyb = 2). W tym momencie decydujesz się użyć Energii Przekroczka, aby przywrócić Glazojada (#116) ze stosu kart odrzuconych i umieścić go za darmo w swoim Rezerwacie. Glazojad (#116) został zagran w wyniku użycia Energii, więc nie zużywa to żadnych Akcji Podstawowych. Sprawdzając koszt karty bierzesz pod uwagę koszt podstawowy, bez uwzględniania zniżek ze zdolności karty. Przykład: Podstawowy koszt Grotogatora (#004) to 4 zasoby, więc nie może on zostać zagran dzięki Przekroczkowi.
- 118. Przerzutek:** Patrz: #117.
- 119. Skrzydłopław:** Po zagranie tej karty umieść na niej 2 Energie. Usuń 1 Energię z tej karty, aby odrzucić 1 kartę z ręki i zdobyć jej 2 zasoby Siedliska.
- 120. Brutozaur:** Na koniec gry wybierz jedną Kartę Końcową ze swojego Rezerwatu, aby jeszcze raz zdobyć jej Punktację Końcową. Przykład: Jeśli dzięki Krzykaczce (#121) zdobyłeś 12 PZ na koniec gry możesz policzyć jej punkty jeszcze raz, a więc zdobyć kolejne 12 PZ.
- 121. Krzykaczka:** Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każdą Kartę Natychmiastową w swoim Rezerwacie. Możesz zdobyć maksymalnie 12 PZ dzięki tej karcie.
- 122. Kokoblysk:** Na koniec gry zdobywasz 1 PZ za każde Jajo w swoim Rezerwacie (Wyklute oraz Niewyklute).
- 123. Kręciolek:** Na koniec gry zdobywasz 4 PZ za każdy pełny zestaw (Owoc, Korolowiec, Kwiat, Grzyb) Symboli Siedlisk w swoim Rezerwacie. Przykład: Jeśli w Rezerwacie posiadasz 4 Symbole Siedliska Owoców, 3 Koralowców, 5 Kwiatów i 6 Grzybów, możesz stworzyć 3 kompletne zestawy Symboli Siedlisk i zdobyć 3 zestawy x 4 PZ = 12PZ. Maksymalnie możesz zdobyć 12 PZ dzięki tej karcie.
- 124. Skoczek:** Na koniec gry, zdobywasz 3 PZ za każdą Kartę Odpoczynku w swoim Rezerwacie. Maksymalnie możesz zdobyć 12 PZ dzięki tej karcie.
- 125. Gromosęp:** Na koniec gry zsumuj wszystkie swoje Siatki, Owoce, Korolalowce, Kwiaty i Grzyby. Za każdą Siatkę i każdy zasób zdobywasz 1 PZ. Za jedno użycie tej karty możesz zdobyć maksymalnie 12 PZ. Przykład: Jeśli masz 3 Owoce, 1 Korolowiec, 0 Kwiatów i 3 Grzyby, a na koniec gry pozostała ci 1 Siatka, zdobędziesz 3+1+0+3+1=8 PZ.
- 126. Szybownik:** Na koniec gry zdobywasz 3 PZ za każdą Kartę Energii w swoim Rezerwacie. Za jedną aktywację tej karty możesz zdobyć maksymalnie 12 PZ.

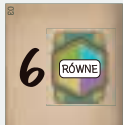
KARTY GŁÓWNYCH OSIĄGNIĘĆ



Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli zagrałeś do swojego Rezerwatu co najmniej 14 Kart Stworzeń.



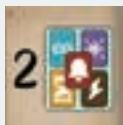
Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli w swoim Rezerwacie masz przynajmniej 8 Niewyklutych Jaj. Po zdobyciu tego Osiągnięcia wykluj wszystkie 8 Jaj, użytych do jego zdobycia.



Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli w swoim Rezerwacie masz przynajmniej 6 Kart Stworzeń o tym samym Symbolu Siedliska. Przykład: Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli zebrałeś 6 Kart Stworzeń z Symbolem Siedliska Owoców.



Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli masz przynajmniej 10 takich samych Symboli Gatunków w swoim Rezerwacie. W przypadku symboli na Jajach, liczą się tylko te które nie zostały Wyklute. Jeśli do ukończenia tego Osiągnięcia użyłeś Jaj, natychmiast je wykluj.



Możesz zdobyć to Osiągnięcie, jeśli w swoim Rezerwacie masz 2 pełne zestawy kart, zawierające 5 różnych Rodzajów Kart (tj. 2 Karty Trwale, 2 Energii, 2 Odpoczynku, 2 Natychmiastowe, 2 Końcowe).

NAGRODY ZE ZNACZNIKÓW OSIĄGNIĘCIA

Możesz zrezygnować z poniższych nagród i zamiast tego zdobyć 2 PZ.



Zdobywasz 2 dowolne zasoby. Możesz zdobyć 2 zasoby tego samego rodzaju lub po 1 zasobie z dwóch różnych rodzajów.



Dobierz 2 karty z Dzikich Ostępów (patrz: strona 10).



Zdobywasz 1 Siatkę na Motyle.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ (patrz: strona 7).



Wybierz 1 Kartę Energii ze swojego Rezerwatu i przywróć jej Energię do pełnego Limitu Energii. Jeśli w swoim Rezerwacie nie posiadasz Kart Energii, ta nagroda nie ma żadnego efektu. Ta nagroda nie może być wykorzystana do przywrócenia Energii na Planszy Kapitana.



Aktywuj w dowolnej kolejności wszystkie Karty Odpoczynku w swoim Rezerwacie. Jeśli w swoim Rezerwacie nie posiadasz Kart Odpoczynku, ta nagroda nie ma żadnego efektu.

NAGRODY ZA ZDOBYWANE JAJA



Dobierz 1 kartę z Dzikich Ostępów (patrz: strona 10).



Zdobywasz 1 dowolny zasób.



Natychmiast zdobywasz X PZ (patrz: strona 7).

NAGRODY NA TORZE CZASU/PUNKTAŻU



Zdobywasz 1 Siatkę na Motyle.



Zdobywasz Nagrodę za Odkrycia (patrz: strona 11).



Pełne Czyszczenie: Odrzuć wszystkie karty z Dzikich Ostępów i uzupełnij puste miejsca kartami z talii.



Zdobywasz Trofeum z Planszy Głównej.

SYMBOLE EFEKTÓW SPECJALNYCH



Zdobywasz Owoc.



Zdobywasz Kwiat.



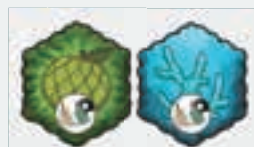
Zdobywasz Koralowiec.



Zdobywasz Grzyb.



Natychmiast zdobywasz 3 PZ.



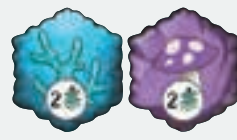
Przeprowadź Czyszczenie i dobierz 1 kartę z Dzikich Ostępów (Czyszczenie - patrz: strona 11)



Wylosuj 1 Jajo z Woreczka



Wybierz 1 Jajo z Rezerwatu i odwróć je (Odwracanie - patrz: strona 14).



Dobierz 2 karty z Talii Kart Stworzeń (Dobieranie - patrz: strona 10).



Dobierz 1 kartę z Dzikich Ostępów. Zdobywasz 1 zasób wskazany na karcie.



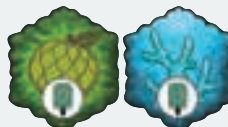
Aktywuj jedną Kartę Odpoczynku w swoim Rezerwacie. Jeśli nie masz takiej karty w Rezerwacie, nie możesz aktywować tego efektu.



Odrzuć 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Zdobywasz 2 zasoby Siedliska wskazane na odrzuconej karcie (zasoby Siedliska - patrz: strona 13).



Odrzuć do 2 Jaj w swoim Rezerwacie (Odwracanie - patrz: strona 14). Nie możesz dwukrotnie odwrócić tego samego Jaja.



Wybierz 1 kartę z ręki i zagraj ją do swojego Rezerwatu po opłaceniu wskazanego na niej kosztu. Karta zostaje zagrana za pomocą Efektu Specjalnego, dzięki czemu nie zużywasz swojej Akcji.