

POD PRĄD

Czas gry: 20-30 min • Wiek: 8+ • Liczba graczy: 2-5

CEL GRY

Roztopiony śnieg, jak każdej wiosny, wypełnia koryta rzek. Dzięki temu łososi mogą powrócić do domu po długim pobycie w oceanie. Każdy z Was kieruje łososiami wędrującymi w górę strumienia, aby mogły złożyć jaja w miejscu, gdzie przyszły na świat. W czasie wędrówki będą na nie polować głodne niedźwiedzie, drapieżne orły oraz cierpliwe czaple. Aby przetrwać, lepiej unikać spotkania z nimi.

Gra się kończy, gdy wszystkie pozostałe przy życiu łososi dotrą do ikrzyśka u źródła rzeki. Następnie podliczane są punkty – według liczby łososi i kolejności, w jakiej dotarli do celu. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

ZAWARTOŚĆ



Żetony Łososi

(x 4 dla każdego z graczy)
Na jednej stronie widnieje para łososi, na drugiej samotny łosoś.



Znacznik

Pierwszego Gracza

Co rundę jest przekazywany dalej.



Żetony kolorów graczy

Aby każdy z graczy mógł zapamiętać kolor swoich łososi.

KAFELKI RZEKI



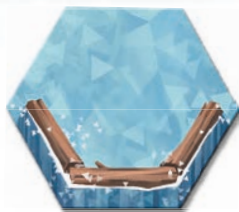
Woda – kafelek

bez przeszkód (x 7)

Brak specjalnych zasad



Morze / Ikrzyśko (x 4) Kafelki startu (Morze) i mety (Ikrzyśko)

**Wodospad (x 4)**

Tę przeszkodę trzeba przeskoczyć (*nie można przez nią przepłynąć*).

**Orzeł (x 5)**

Jeśli żeton Łososia wpłynie lub wylądaje tutaj, tracisz 1 łososia, a kafelek Orła trzeba odwrócić (*orzeł chwyci łososia i odlatuje*).

**Niedźwiedź (x 3)**

Jeśli żeton Łososia przeskoczy nad tym kafełkiem, wskoczy na niego lub z niego wyskoczy, tracisz 1 łososia. Są tu również wodospady.

**Czapla Siwa (x 5)**

Na koniec swojej tury tracisz 1 łososia z żetonów, które znajdują się na tym kafełku.

**Skała (x 5)**

Pojemność tego kafełka wynosi o 1 mniej niż normalnie (*nie używać w grze dwuosobowej*).

**Prąd (x 6)****Dodatek**

Łososie trzeba od razu przesunąć z tego kafełka na sąsiedni, we wskazanym kierunku.

DODATKOWE ŻETONY

**Żetony Skał (x 5)**
Opcjonalne

Można umieszczać je na kafełkach Skał, aby pamiętać o działaniu kafełka.

**Żetony Wirów (x 5)**
Wariant

Można umieszczać je na kafełkach Skał w wariantcie z Wirami.

**Żetony Ruchu (x 5)**
Opcjonalne

Za każdym razem, gdy wykorzystasz 1 punkt ruchu, oddaj 1 żeton następnemu graczowi.

PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie kafelki Morza obok siebie i ułóżcie na nich po 1 żetonie Łososi każdego z graczy, stroną z dwoma łosiosami do góry (poniżej przykład przygotowania gry dla 3 graczy). Kafelki Prądów odłóżcie do pudełka, w wariantcie podstawowym nie są potrzebne. Potasujcie pozostałe kafelki i ułóżcie z nich zakryty stos (w grze dwuosobowej kafelki Skał oraz 1 kafelek Czaplí Siwej należy odłożyć do pudełka).

Następnie układajcie strumień z kafelków, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który jako ostatni jadł łosiosa. Pobierajcie kafelki ze stosu i dokładajcie je w jedno z 3 wolnych miejsc przylegających do wcześniej ułożonych kafelków. W ten sposób tworzyicie strumień. Możecie dokładać kafelki dowolną krawędzią, ale pamiętajcie, aby strumień nie był szerszy niż 3 kafelki w rzędzie. Dokładajcie do momentu, aż do kafelków startowych zostaną dołożone 4 rzędy po 3 kafelki. Następnie gracz, który miałby dołożyć kolejny kafelek, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza i rozpoczyna grę.



ROZGRYWKA (3 DO 5 GRACZY)

Kolejność wykonywania tur przez graczy jest wyznaczana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna posiadacz znacznika Pierwszego Gracza. W swojej turze każdy z Was musi wykorzystać 5 punktów ruchu. Runda kończy się, gdy wszyscy wykonacie swoją turę. Po zakończeniu rundy Pierwszy Gracz przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej, usuwa 3 dolne kafelki strumienia i odkłada je do pudełka, a następnie dokłada 3 nowe kafelki w górze strumienia, tworząc nowy rząd. Kafelki można dołożyć dowolną krawędzią (*jest to istotne, jeśli na kafelku widnieją przeszkody*). Jeśli na usuniętych kafelkach znajdowały się żetony Łososi, również są usuwane z gry.

WAŻNE!

Po zakończeniu pierwszej rundy NIE usuwaj kafelków. Po prostu dołóż 3 nowe. Po zakończeniu drugiej rundy usuń wszystkie kafelki startowe Morza i dołóż 3 nowe kafelki. W kolejnych rundach usuń 3 kafelki i dołóż 3 nowe, aż do wyczerpania stosu.

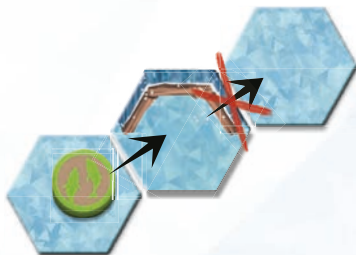
RUCH

W swojej turze każdy gracz ma do dyspozycji 5 punktów ruchu, które musi wykorzystać, aby przesunąć swoje żetony Łososi. Każdy gracz decyduje, jak rozdzieli swoje punkty ruchu na poszczególne żetony, ale trzeba wykorzystać dokładnie 5 punktów. Nie ma znaczenia, która strona żetonu jest widoczna (z 1 czy z 2 łososią), koszt ruchu jest taki sam. Żetony Łososi nie mogą poruszać się w dół rzeki. Są dwa rodzaje ruchu: pływanie albo skakanie.

PŁYWANIE

Łososie mogą przepływać z jednego kafelka na sąsiedni, jeżeli na ich drodze nie ma przeszkód, które wymagają przeskoczenia. Pływanie kosztuje 1 punkt za każdy kafelek.

Przykład: przepłynięcie na sąsiedni kafelek kosztuje zielonego gracza 1 punkt ruchu. Ponieważ nie ma przeszkód na krawędziach, przez które przepływa żeton, łosoś nie musi skakać. Nie może jednak wpłynąć na kolejny kafelek, gdyż na drodze znajduje się przeszkoda.



Jeżeli kafelek jest pełen (**pojemność kafelka jest równa liczbie graczy**), łosoś nie może przepłynąć przez kafelek ani się na nim zatrzymać.

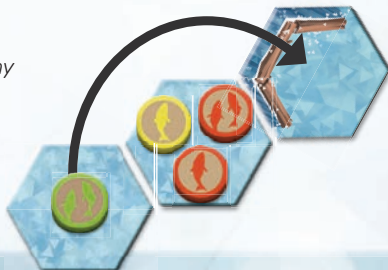
Przykład: w grze dla 3 graczy na kafelku znajdują się już 3 żetony Łososi: zielony gracz nie może tam wpłynąć. Może jednak przeskoczyć ten kafelek, np. w grze czteroosobowej.



SKAKANIE

Łososie mogą przeskakiwać w linii prostej z jednego kafelka na inny, nie zważając na przeszkody pomiędzy nimi. Koszt skakania to 1 punkt ruchu za skok plus 1 punkt ruchu za każdy kafelek (przeskoczony i ten, na którym wylądjuje łosoś).

Przykład: w grze dla 3 graczy sąsiedni kafelek jest zajęty przez 3 żetony, więc zielony gracz nie może tam wpłynąć. Może jednak przeskoczyć ten kafelek, wykorzystując 3 punkty ruchu (1 za skok + 2 za 2 kafelki). W ten sposób jednym skokiem omija wodospad (nie kosztuje go to dodatkowych punktów ruchu).



ŻETONY RUCHU - OPCJONALNE

Wykorzystajcie te żetony, jeśli chcecie, aby rozgrywka była bardziej wymagająca. W trakcie przygotowania gry otrzymuje je Pierwszy Gracz. Za każdym razem, gdy gracz przesunie żeton Łososi, przekazuje kolejnemu graczowi tyle żetonów ruchu, ile punktów ruchu wykorzystał. Po oddaniu żetonów nie można ich odebrać w tej rundzie, w związku z czym nie można cofać już wykonanych ruchów. Gdy graczowi skończą się żetony ruchu, kończy się również jego tura.

DRAPIEŹNIKI

Gdy Niedźwiedź, Orzeł lub Czapla złapie łososia, a na żetonie widniała para łososi, odwróć żeton. Jeśli łosoś był tylko jeden, musisz usunąć żeton z gry.



ORŁY

Orzeł łapie łososia, gdy żeton Łososi wpływa na kafelek Orła lub ląduje na nim po skoku. Jeśli łosoś przeskoczył nad kafelkiem, omijając go, Orzeł nie zostaje aktywowany. Gdy Orzeł złapie łososia, odwróć kafelek Orła na drugą stronę (*teraz jest Woda*).

NIEDŹWIEDZIE

Niedźwiedź łapie łososia, gdy żeton Łososi przeskakuje nad kafelkiem Niedźwiedzia, ląduje na nim lub z niego wyskakuje. Pływające łososie nie aktywują Niedźwiedzi. W przeciwieństwie do Orłów kafelek Niedźwiedzi nie są odwracane po złapaniu łososi.

Przykład: jeśli zielony gracz przeskoczy na kolejny kafelek Niedźwiedzia, straci oba łososie, jednego u każdego z Niedźwiedzi. Lepiej będzie, jeśli przepłynie przez kafelek Orła i straci tylko 1 łososia (kafelek i żeton należy odwrócić). Niedźwiedzie nie zaatakują, gdyż łosoś płynie, a nie skacze.



CZAPLA SIWA

Gdy skończy się Twoja tura, Czapla łapie 1 łososia z Twojego żetonu, który znajduje się na jej kafelku. Jedna Czapla może złapać tylko jednego łososia, nawet gdy na jej kafelku jest ich więcej. Dotyczy to tylko gracza, który właśnie skończył swoją turę. Czaple Siwe aktywują się na koniec tur graczy, a kafelek Czapli nie są odwracane na drugą stronę po złapaniu łososi.

Na koniec tury zielonego gracza straci on 1 łososia z wybranego żetonu. Pozostali gracze są w tej chwili bezpieczni. Gdyby była tura żółtego gracza, straciłby po 1 łososiu z obu żetonów, gdyż są na różnych kafelkach z Czaplami.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy w stosie pozostaną jedynie 2 kafelki, należy je umieścić po lewej i prawej stronie rzędu, pozostawiając w środku miejsce na pierwszy kafelek mety, czyli Ikrzysko (*które należy natychmiast ułożyć z odwróconych kafelków startowych według przykładu poniżej*).

Gdy żeton Łososia dotrze na pierwszy kafelek Ikrzyska, kończy swój ruch w tej turze (*nie można przesunąć go dalej*). Na zakończenie każdej rundy wszystkie żetony znajdujące się na kafelkach Ikrzyska są przesuwane o 1 kafelek w górę rzeki (*na pole z większą liczbą jajeczek*). Na kafelkach Ikrzyska może znajdować się dowolna liczba żetonów Łososi.

Gdy żetony Łososi będą już tylko na kafelkach Ikrzyska, gra się kończy, a gracze podliczają swoje punkty:

- za każdy **widoczny rysunek łososia** na żetonach pozostałych na kafelkach mety (NIE ZA ŻETON ŁOSOSIA) jego właściciel otrzymuje 1 punkt.
- za każdy **żeton Łososia** w Ikrzysku jego właściciel otrzymuje tyle punktów, ile jajeczek znajduje się na danym kafelku.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu grę wygrywa gracz z największą liczbą łososi. Jeśli remis wciąż nie został rozstrzygnięty, wygrywa gracz, którego żetony znajdują się bliżej źródła rzeki.

UWAGA: Ostatni kafelek Ikrzyska ma dwa pola punktowe. Należy je traktować jako dwa osobne kafelki.

Przykład: żółty gracz zdobył 4 punkty za uratowanie 4 łososi, 2 punkty za żeton na kafelku z 2 jajeczkami i 6 punktów za pozostałe 2 żetony na kafelkach z 3 jajeczkami. W sumie zdobył 12 punktów. Czerwony gracz zdobył 5 punktów za swoje łososi, 4 punkty za żeton na kafelku z 4 jajeczkami, 3 za żeton na kafelku z 3 jajeczkami i 1 za żeton na kafelku z 1 jajeczkiem. W sumie zdobył 13 punktów. Zielony gracz zdobył 6 punktów za swoje 6 łososi, 5 punktów za żeton na kafelku z 5 jajeczkami, 2 punkty za żeton na kafelku z 2 jajeczkami i 1 za ostatni żeton. W sumie zdobył 14 punktów. **Zielony gracz wygrywa grę!**

Gdyby czerwony gracz zdobył 1 punkt więcej (np. jeden z jego żetonów znajdowałby się na kafelku z jeszcze jednym jajeczkiem), zielony wciąż byłby zwycięzcą, ponieważ pozostało mu więcej łososi.



ZMIANY ZASAD GRY W ROZGRYWCE DWUOSOBOWEJ

W grze dla 2 graczy w czasie przygotowania odłóżcie do pudełka kafelki Skat i 1 kafelek Czapli. Główna zmiana zasad w grze dwuosobowej polega na tym, że Pierwszy Gracz się nie zmienia i zawsze ta sama osoba rozpoczyna rundę. Jednak co rundę inny gracz dokłada kafelki do strumienia. **W czasie pierwszej tury w grze Pierwszy Gracz ma jedynie 4 punkty ruchu do wykorzystania.**

W przypadku remisu obowiązują standardowe zasady jego rozstrzygnięcia. Jeśli remisu wciąż nie można rozstrzygnąć, wygrywa gracz, który nie był Pierwszym Graczem.

WIR: WARIANT GRY

Ten wariant pozwala na wykorzystanie wszystkich kafelków w grze dwuosobowej, z niewielką zmianą zasad. Może być również wykorzystany w grze dla 3-5 graczy.

Przygotujcie grę jak w rozgrywce dla 3-5 graczy *(bez usuwania jakichkolwiek kafelków)*. Kafelki Skat zostają uznane za Wiry o następującym działaniu:

Gdy żeton Łososia wpłynie na ten kafelek lub zakończy na nim skok, gracz nie może już wykorzystać więcej punktów ruchu i jego тура się kończy (niezależnie od tego, czy wykorzystał 5 punktów ruchu, czy mniej).

Aby lepiej zapamiętać działanie kafelków, możecie położyć na nich żetony Wirów.

NAJSZYBSZY ŁOSOŚ

Dla urozmaicenia rozgrywki możecie wprowadzić zasadę najszybszego Łososia. Gra kończy się automatycznie w momencie, kiedy jakkolwiek żeton Łososia dotrze na ostatnie pole Ikryzyska. Gracze punktuja tylko za żetony znajdujące się w Ikryzysku.

PRĄDY: DODATEK

Ten dodatek wprowadza nowy rodzaj kafelków (Prądy), które mają następujące działanie: gdy łoś wpływa na ten kafelek, od razu jest przesuwany na sąsiedni kafelek, wskazywany przez Prąd (ten dodatkowy ruch nie zużywa punktów ruchu). Jeśli sąsiedni kafelek jest pełen, żeton przesuwa się za darmo w kolejnej turze gracza.

Gdy sąsiadujący kafelek oddziela przegroda, gracz musi wykorzystać jeden z punktów ruchu, aby ją przeskoczyć. Jeśli nie ma już punktów ruchu, traci jeden w następnej turze.

Jeśli łoś przeskoczy nad kafelkiem Prądu i nie wyląduje na nim, taki kafelek nie działa na ten żeton.

Przy dokładaniu kafelków Prądów należy je ustawić tak, aby żetony mogły zostać przesunięte na sąsiedni kafelek (*strzałki nie mogą wskazywać na zewnątrz rzeki lub w dół rzeki*).

Kafelki Prądów można dołożyć do podstawowej gry lub zastąpić nimi inne kafelki. Zalecamy wymianę kafelków Czapli lub Orła oraz 1 kafelka Skąły na kafelki Prądów. Jeśli gra ma być bardziej wymagająca, 6 kafelków Prądów może zastąpić 6 kafelków Wody lub 3 kafelki Wody i 3 kafelki Skał.

Autor gry: Victor Samitier

Ilustracje: Sergi Mercet

Kierownik projektu: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie: Sławomir Czuba

Opracowanie graficzne wersji polskiej: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

© 2Tomatoes Games S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2020 Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.