

FINSPAN

SRPSKO IZDANJE

Autori: David Gordon i Majkl O'Konel

Ilustratori: Ana Marija Martinez, Katalina Martinez i Mesa Šumاهر,
uz podršku Natalije Rohas

Razvoj igre: Elizabet Hargriv

1–5 igrača · 45–60 minuta · uzrast 10+ · kompetitivna igra

Vi ste istraživač koji pronalazi i proučava morske životinje u živopisnoj zoni sunčeve svetlosti, sablasnoj zoni sumraka i mračnoj zoni večne tame svetskih mora i okeana.

PREGLED I CILJ IGRE

U društvenoj igri Finspan, ribe koje otkrijete tokom četiri sedmice doneće vam niz pogodnosti, kako ronite dublje u okean. Na svakoj lokaciji za ronjenje razvijate neki od ključnih istraživačkih aspekata:

- Uvećavate svoju kolekciju riba.
- Otkrivete sveže položena jaja.
- Čuvate jaja koja će se izleći u mlađ, da biste potom mlađ organizovali u jata.

Pobednik je igrač sa najviše poena dobijenih od riba, jaja, mlađi, jata i dostignuća.

SADRŽAJ

Postavka	2
Pregled igre	4
Kraj sedmice	8
Kraj igre	8
Važne napomene	9
Oznake i drugi simboli	10
Morska biologija	11

KOMPONENTE

5 tabli igrača



1 tabla dostignuća



9 pločica dostignuća



125 karata riba



10 početnih karata riba



30 ronilaca
(po 6 od svake boje)



90 tokena jaja/mlađi
(dvostrani: jaje sa jedne, mlađ sa druge strane)



40 tokena jato



1 token prvog igrača



5 podsetnika



1 blokčić za beleženje rezultata



1 marker za praćenje sedmica



Komponente za solo varijantu navedene su u Nautoma pravilima.

POSTAVKA

ZAJEDNIČKE KOMPONENTE

- 1 Postavite sve tokene jaja/mlađi i tokene jata nadohvat ruke svim igračima, da biste formirali zajedničke zalihe.
- 2 Promešajte 10 početnih karata riba i postavite ih, licem nadole, blizu zajedničkih zaliha. *Ovih 10 karata imaju dva tamnosiva ugla i drugačiju poledinu od ostalih karata riba.*
- 3 Promešajte špil od 125 karata riba i postavite ga, licem nadole, pored špila početnih karata riba.
- 4 Postavite tablu dostignuća pored zajedničkih zaliha.
 - Ukoliko imate igrača koji prvi put igra Finspan, koristite stranu A.
 - U suprotnom, možete koristiti bilo koju stranu. *(Ako igrate sa stranom B koristićete nasumične pločice dostignuća. Svaki igrač koji osvoji najviše poena na osnovu dostignuća te sedmice dobiće bonus od tri poena.)* Ukoliko koristite stranu B, nasumično izaberite po jednu pločicu prve sedmice, druge sedmice i treće sedmice i postavite ih na tablu dostignuća, vodeći računa da se linije broja sedmice na pločicama poklapaju sa linijama na tabli.

POSTAVKA IGRAČA

- A Postavite tablu igrača (svoj „okean”) ispred sebe.
- B Izaberite boju i uzmite šest ronilaca te boje.
- C Postavite po jedan token jaja na svako od dva početna mesta za jaja (koja se nalaze na ribama odštampanim na tablama igrača) u svom okeanu.
- D Postavite jedan token mlađi na početno mesto za mlađ.
- E Povucite dve nasumične početne karte riba. Postavite ih, licem nagore, u vertikalni niz pored svoje table igrača (kao što je prikazano), da biste formirali ruku. Vratite sve neiskorišćene početne karte riba u kutiju.
- F Povucite tri karte riba sa vrha špila i dodajte ih, licem nagore, u svoju ruku. Sve karte riba u vašoj ruci okrenute su licem nagore, tako da ih drugi igrači vide.
- G Nasumično izaberite prvog igrača i dajte mu token prvog igrača.

Umesto da čitate pravila pogledajte video sa uputstvima za igru:





DOSTIGNUĆA – STRANA A

SEDMICA 1 1 TOKENI JATA VILJI MLABI	SEDMICA 2 2 REDOVI RIBA	KRAJ SEDMICE Na kraju ponedjeljka i petka odabirete: a. Otvajate poeme na osnovu dostignuća za tu sedmicu. b. Ispisate sve rezultate iz sedmice. c. Tokom prve igrače ponaša igraču lica od igrača koji ga trenutno ima.
SEDMICA 3 2 TOKENI JATA	SEDMICA 4 2 Ispisate sve rezultate iz sedmice. a. Otvajate poeme na osnovu dostignuća za tu sedmicu. b. Ispisate sve rezultate iz sedmice. c. Tokom prve igrače ponaša igraču lica od igrača koji ga trenutno ima.	

4



E

RIBA MANDARIN
Synbranchius orientalis
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

PIKASOV OKIDAČ
Pseudocaranx dentatus
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

OBILNI SABLJOZUB
Paralichthys oblongus
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

ATLANTSKA PLAVOREPA TUNA
Thunnus thynnus
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

DIVOVSKA MANTA
Megachasma pelagios
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

A

C

D

KATALINSKI BLAVČO
Lepomis microlophus
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

ČEKINJASTA NOROČICA
Urophycis regia
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

STAKLOBLAVI BRENADIR
Hydrolagus leucurus
 KRAJ 10. SEDMICE
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

PREGLED IGRE

Na svakom potezu imate dve mogućnosti - ili da odigrate kartu ribe, ili da zaronite u svoj okean. Odigraćete po šest poteza tokom svake od četiri sedmice (ukupno 24 poteza po igraču tokom cele igre).

Obično ćete na početku igre odigravati jeftinije karte riba i polagati jaja; u srednjem delu igre ćete odigravati skuplje karte riba i pokušavati da jaja pretvorite u mlađ; a na kraju igre ćete odigravati karte riba sa sposobnostima KADA SE ODIGRA i okupljati mlađ kako biste formirali jata.

NA SVOM POTEZU

Postavite dostupnog ronioca na svoju tablu da biste ili **(A) odigrali kartu ribe u svoj okean** ili **(B) zaronili u okean i na taj način stekli razne pogodnosti**.

ODIGRAJTE KARTU RIBE

Odigravanje ribe uključuje biranje karte ribe iz ruke, plaćanje njene cene i postavljanje na tablu igrača. Tematski, ovo predstavlja otkrivanje nove ribe u vašem okeanu.

Pratite sledeće korake da biste odigrali kartu ribe:

1. **POSTAVITE RONIOCA.** Postavite dostupnog ronioca na sivo polje u gornjem levom uglu svog okeana.
2. **PLATITE CENU.** Izaberite kartu ribe iz svoje ruke i platite cenu navedenu u gornjem levom uglu karte.
 - Cene mnogih riba uključuju odbacivanje jedne, ili više od jedne dodatne karte () iz ruke. Karte odbacene na ovaj način stavljate, licem nagore, na svoju ličnu gomilu odbacenih karata.
 - Cene nekih riba uključuju odbacivanje jaja () ili mlađi () sa bilo kog mesta u vašem okeanu. (Vratite tokene u zajedničke zalihe.)
 - Cene ostalih riba uključuju jedenje ribe () u vašem okeanu. Kada odigrate ribu sa ovakvom cenom, morate je postaviti preko kraće ribe (karte ili ribe odštampane na tabli igrača) koja se nalazi u vašem okeanu.
3. **POSTAVITE RIBU.** Izaberite slobodno ili zauzeto mesto u svom okeanu i postavite ribu na njega, poštujući ova pravila:
 - **ZONE:** Svaka riba ima jednu, ili više od jedne zone gde se može postaviti (zona sunčeve svetlosti, zona sumraka i zona večne tame), što je označeno na levoj strani karte.
 - **LOKACIJE ZA RONJENJE:** Ribe sa trakama plave, ljubičaste i zelene boje mogu se postaviti samo na odgovarajuće lokacije za ronjenje (kolone). Druge ribe, bez traka, mogu se postaviti na bilo koju lokaciju za ronjenje.
 - **POKRIVANJE JAJA I MLAĐI:** Ukoliko postavite ribu na mesto na kojem se nalaze tokeni jaja ili mlađi, prenesite te tokene na tek odigranu ribu.



zona
sunčeve
svetlosti



zona
sumraka



zona
večne
tame



- **JEDENJE RIBE:** Ukoliko želite, ribu možete postaviti preko kraće ribe (karte ili ribe odštampane na tablama igrača), a to morate da uradite ukoliko riba ima (🐟) u svojoj ceni.

- Odigrana riba mora imati veću dužinu (označenu u donjem levom uglu karte) od ribe koju jede.
- Svi tokeni (jaje, mlađ i jato) na pojedenoj ribi prenose se na odigranu ribu. Ostaju i sve karte riba podvučene pod pojedenu ribu.
- Pojedena riba ostaje ispod ribe koja ju je pojela i više se ne računa kao riba u vašem okeanu. Svaka pojedena riba donosi jedan poen na kraju igre.

4. **AKTIVIRAJTE SPOSOBNOST KADA SE ODIGRA.** Ako riba ima sposobnost KADA SE ODIGRA, možete primeniti njen efekat. Ako postoji više od jednog efekta, možete birati redosled kojim ćete ih aktivirati. Ako sposobnost ima odrednicu „svi igrači”, svaki igrač može odlučiti da li će primeniti efekat te sposobnosti (čak i ako ga igrač koji je odigrao ribu ne primeni).



POJEDENA RIBA

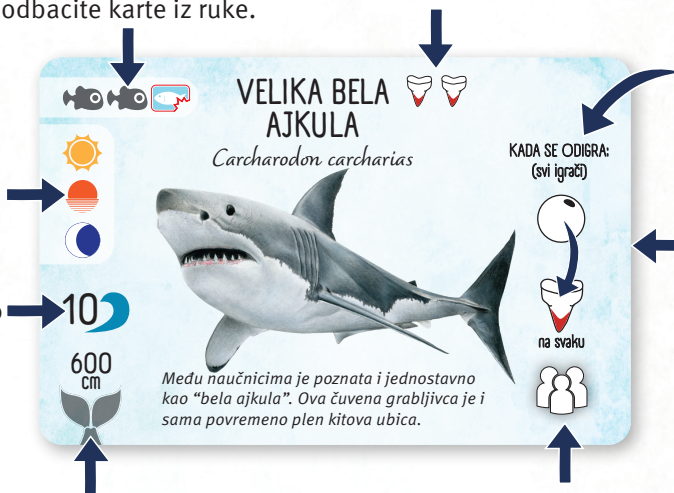


ANATOMIJA KARTE RIBA

Kada odigrate ovu ribu, morate ukloniti dva tokena mlađi sa bilo kog mesta u svom okeanu. Takođe, ova riba mora da pojede kraću ribu u vašem okeanu. Druge ribe mogu zahtevati da uklonite tokene jaja ili jata iz okeana i/ili odbacite karte iz ruke.

Ovu ribu možete odigrati u bilo koju zonu u svom okeanu: zonu sunčeve svetlosti, zonu sumraka ili zonu večne tame.

Ova riba donosi 10 poena.



Ovo je dužina ribe. Velike ribe (kao ova) imaju 🐟 simbol repa. Srednje ribe imaju 🐟 simbol repa. Male ribe imaju 🐟 simbol repa.

Ova riba je alfa-grabljivica jer ima dve oznake grabljivica. Alfa-grabljivice imaju sposobnosti koje utiču na sve igrače kada se odigraju.

Efekat sposobnosti ove ribe primenjujete kada je odigrate. Neke efekte sposobnosti riba primenjujete kada zaronite na lokaciju na kojoj se nalaze te ribe (smeđe sposobnosti), a druge na kraju igre (žute sposobnosti).

Ovo je sposobnost ribe. (Pogledajte podsetnik za detalje o svakoj vrsti sposobnosti.) Ove sposobnosti su opcione, i svaki igrač na kog utiču može da bira da li će primeniti efekat te sposobnosti.

Ova sposobnost ribe utiče na sve igrače.

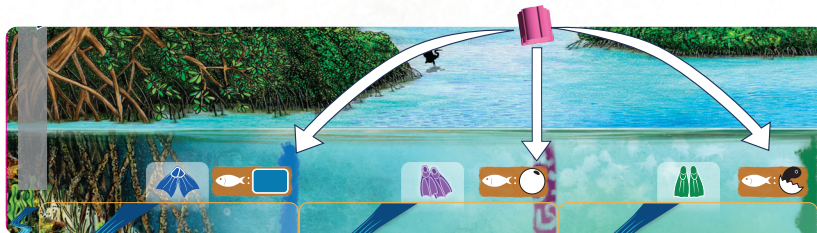
Neke sposobnosti riba se odnose na estuare (gornji red, 🌊) ili duboku vodu (donji red, 🌊).

RONJENJE

Ronjenje uključuje odabir lokacije za ronjenje (jedne od tri kolone na vašoj tabli) i pomeranje ronioca od vrha ka dnu, pri čemu se aktiviraju sposobnosti riba i skupljaju bonusi. Tematski, ovo predstavlja posmatranje i proučavanje riba u njihovim staništima.

Pratite sledeće korake da biste ronili:

1. **Izaberite lokaciju za ronjenje.** Postavite dostupnog ronioca na vrh kolone.



2. **Proverite bonus na vrhu lokacije za ronjenje.** Možete dobiti bonus na vrhu kolone ako imate najmanje jednu ribu (kartu ili ribu odštampanu na tabli igrača) u zoni sunčeve svetlosti u toj koloni.

a. : Povucite kartu ribe sa vrha špila.

b. : Postavite jaje na ribu (u svom okeanu) koja nema jaje na sebi. **Svaka riba može da ima samo jedno jaje.**

c. : Pretvorite jedno od svojih jaja u mlad. (Okrenite token jaja tako da strana mlađi bude okrenuta nagore.)*

3. **Pomerajte se nadole na lokaciji za ronjenje.** Kako se ronilac pomera nadole – red po red – aktivirate sposobnosti KADA SE AKTIVIRA na kartama riba, i dobijate bonuse koji se nalaze na toj lokaciji za ronjenje, ukoliko imate bar jednu ribu u odgovarajućoj zoni. Uvek pomerate svog ronioca kroz sve tri zone, do dna vašeg okeana, čak i kada nemate ribu u jednoj, ili više od jedne zone lokacije za ronjenje.



a. **SPOSOBNOST KADA SE AKTIVIRA:** Ukoliko riba ima sposobnost KADA SE AKTIVIRA, morate je aktivirati kada ronilac stigne do nje, a zatim možete birati da li ćete primeniti efekat te sposobnosti. Ukoliko sposobnost ima odrednicu „svi igrači”, svaki igrač može da bira da li će primeniti efekat te sposobnosti.

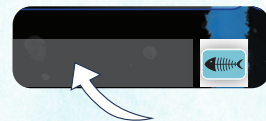


b. **BONUS NA LOKACIJI ZA RONJENJE:** Baš kao i bonus na vrhu lokacije za ronjenje, postoje bonusi na lokaciji za ronjenje koje možete dobiti iznad zone sumraka (ako imate ribu u toj koloni i toj zoni) i iznad zone večne tame (ako imate ribu u toj koloni i toj zoni).

4. **Bonus na dnu okeana.** Kada ronilac stigne do dna okeana, dešava se jedna od dve stvari:

a. Ukoliko je ovo prvi ronilac koji je došao do dna ove lokacije za ronjenje, te sedmice, postavljate ronioca u  i dobijate označeni bonus.

b. Ukoliko ovo nije prvi ronilac koji je došao do dna ove lokacije za ronjenje, te sedmice, postavljate ronioca u sivi okvir ispod lokacije za ronjenje. Ne dobijate bonus.



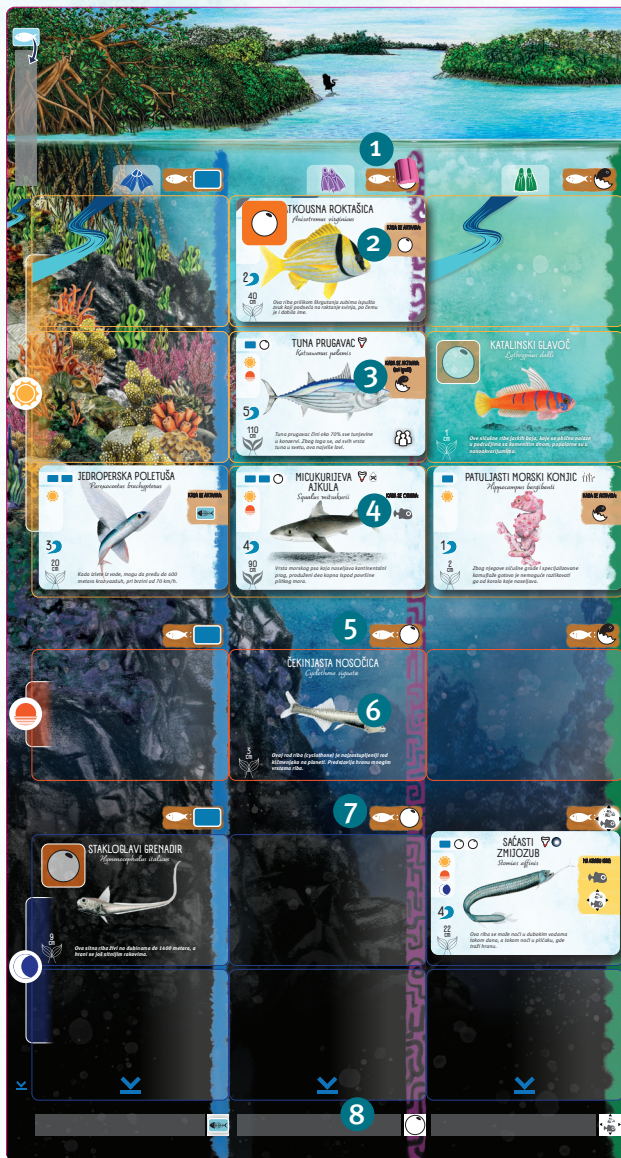
*Ako pretvaranjem jaja u mlad dođe do toga da na istom mestu u svom okeanu imate tri, ili više od tri tokena mlađi, formirajte jato (osim ukoliko na tom mestu već postoji jato). Pogledajte stranu 9 za više detalja o jatima.

Za objašnjenja različitih efekata sposobnosti karata riba, pogledajte stranu 12 ili podsetnik.

PRIMER RONJENJA

Postavite ronioca na vrh srednje kolone da biste je izabrali kao svoju lokaciju za ronjenje. Počevši od vrha i krećući se niz kolonu, uzimate bonus svake zone te lokacije za ronjenje, ukoliko imate bar jednu ribu u toj zoni, i aktivirate ribe u toj koloni.

- 1 Dobijate bonus na vrhu lokacije za ronjenje, pošto imate bar jednu ribu u zoni sunčeve svetlosti, u toj koloni. (Postavite jedno jaje na bilo koju ribu koja nema jaje.)
- 2 Dobijate jedno jaje zbog smeđe sposobnosti karte Slatkousna roktašica.
- 3 Možete da okrenete jedan token jaja na stranu mlađi zbog smeđe sposobnosti karte Tuna prugavac. Pošto sposobnost ove ribe utiče na sve igrače, to mogu da urade i svi drugi igrači (čak i ako vi odlučite da ne primenite njen efekat).
- 4 Micukurijeva ajkula nema smeđu sposobnost KADA SE AKTIVIRA, tako da se ništa ne dešava.
- 5 Dobijate jedno jaje od bonusa na lokaciji za ronjenje iznad zone sumraka, pošto imate ribu u toj zoni, u toj koloni.
- 6 Čekinjasta nosočica nema smeđu sposobnost KADA SE AKTIVIRA, tako da se ništa ne dešava.
- 7 Zanimarite bonus na lokaciji za ronjenje iznad zone večne tame, pošto nemate ribu u toj zoni, u toj koloni.
- 8 Postavite ronioca na slobodan ☐ i dobijate bonus na dnu (jedno jaje). Ako ove sedmice ponovo zaronite u ovu kolonu, ignorisaćete bonus na dnu i umesto toga stavićete ronioca u sivi okvir ispod kolone.



KRAJ SEDMICE

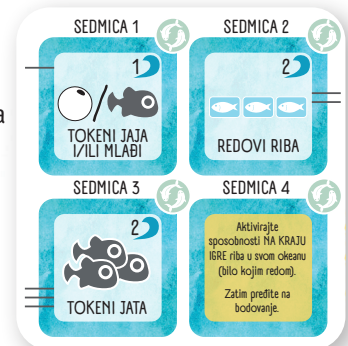
Sedmica se završava kada svaki igrač odigra šest poteza (iskoristi sve svoje ronioce). Na kraju prve, druge i treće sedmice, igrači istovremeno izvode sledeće korake, tačno utvrđenim redom:

1. Osvajate poene na osnovu dostignuća za tu sedmicu, i beležite poene na blokčić.

PRIMER: Na kraju prve sedmice, ako imate 5 jaja i 2 mlađi, osvojite 7 poena. Na kraju druge sedmice, ako imate 3 reda popunjena ribama (karte i ribe odštampane na tabli igrača), osvojite 6 poena. Na kraju treće sedmice, ako imate 4 jata, osvojite 8 poena.

2. Ukoliko koristite stranu B table dostignuća, igrač (ili igrači) koji je osvojio najviše poena za tu sedmicu takođe osvaja dodatna tri poena.
3. Izvucite sve svoje ronioce iz okeana.
4. Ukoliko se token za prvog igrača nalazi kod vas, prosledite ga igraču levo od sebe.

Token za praćenje sedmice označava tekuću sedmicu. Na kraju četvrte sedmice predite direktno na Kraj igre. Na kraju prve tri sedmice igrač sa tokenom za prvog igrača počinje sledeću sedmicu.



KRAJ IGRE

Igra se završava nakon završetka četvrte sedmice. Nakon aktiviranja (bilo kojim redom) sposobnosti NA KRAJU IGRE onih riba u okeanima koje ne donose poene za kraj igre, igrači istovremeno izvode sledeće korake, tačno utvrđenim redom:

1. **SPOSOBNOSTI NA KRAJU IGRE:** Dobijate poene od sposobnosti NA KRAJU IGRE riba u svom okeanu (bilo kojim redom). Ne dobijate poene od sposobnosti NA KRAJU IGRE pojedenih riba.
2. **RIBE:** Dobijate označene poene na svim vidljivim ribama u svom okeanu. *Ne dobijate poene pojedenih riba.*
3. **POJEDENE RIBE:** Dobijate po jedan poen za svaku pojedenu ribu (karte i ribe odštampane na tabli igrača) u svom okeanu.
4. **JAJA I MLAĐ:** Dobijate po jedan poen za svaki token jaja i po jedan poen za svaki token mlađi u svom okeanu.
5. **JATA:** Dobijate po šest poena za svaki token jata u svom okeanu.

Ove poene dodajete onim poenima koje ste već zabeležili na blokčić (dostignuća u prve tri sedmice).

Pobednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je onaj od izjednačenih igrača koji ima najviše karata riba u ruci. Ukoliko su igrači i dalje izjednačeni, dele pobedu.

PRIMER: Prvo aktivirajte sve ribe sa sposobnošću NA KRAJU IGRE koje ne donose poene (nema ih u ovom okeanu). Zatim bodujte svaku od ostalih kategorija:

1. Osvajate 3 poena za žutu sposobnost na karti Abisalna udičarka.
2. Osvajate 46 poena, što je zbir poena na svim vidljivim ribama.
3. Osvajate 4 poena za sve pojedene ribe (tri ribe odštampane na tabli igrača i jedna karta ispod karte Atlantska riba vuk).
4. Osvajate 7 poena za sve tokene jaja i mlađi.
5. Osvajate 18 poena za sve tokene jata.

Dodajte ove poene svojim prethodno zabeleženim poenima dostignuća da biste izračunali svoj konačni rezultat.



VAŽNE NAPOMENE

TOKENI JATA

Jato se formira kad god se tri, ili više od tri tokena mlađi nalaze na istom mestu u vašem okeanu. Kada se to dogodi, odmah vratite tri tokena mlađi sa tog mesta u zalihe i zamenite ih jednim tokenom jata (u igri se obeležava simbolom: .



- Nikada ne možete imati više od jednog jata na istom mestu. Ukoliko imate tri, ili više od tri tokena mlađi na mestu na kojem se već nalazi jato, ništa se ne dešava.
- Ukoliko imate tri, ili više od tri tokena mlađi na mestu sa jatom, a zatim pomerite to jato, tri od tih tokena mlađi odmah formiraju drugo jato na tom mestu.
- Ukoliko pokušate da pomerite token mlađi kroz mesto na kom se nalaze dva tokena mlađi (ali ne i jato), morate da formirate jato (i to pomeranje se završava).
- Jato ne smete da pomerite na mesto na kom se već nalazi jato, niti kroz njega.

Tokeni jata vrede po šest poena na kraju igre (za razliku od tokena mlađi, koji vrede samo po jedan poen). Jednom kada formirate jato, ne možete ga ponovo podeliti na pojedinačne tokene mlađi.

LIČNE GOMILE ODBAČENIH KARATA

Kad god plaćate karte iz svoje ruke kao cenu za odigravanje ribe, stavite te karte, licem nagore, u svoju ličnu gomilu odbačenih karata. (Ne postoji zajednička gomila odbačenih karata.)

- Glavna funkcija vaše gomile odbačenih karata jeste ta što vam prilikom primenjivanja  efekata nekih sposobnosti omogućava da uzmete bilo koju kartu iz svoje gomile odbačenih karata i stavite je u ruku.
- Rotirajte gomilu odbačenih karata za 90° (kao što je prikazano) i stavite je na suprotnu stranu table igrača, da je slučajno ne biste pomešali sa svojom rukom karata.
- Karte u gomilama odbačenih karata su vidljive svim igračima.
- Raspored karata u gomili odbačenih karata nije bitan; možete ih slagati kako god želite.
- **PRAZAN ŠPIL KARATA RIBA:** U malo verovatnom slučaju da se zajednički špil karata riba ikada isprazni, promešajte gomile odbačenih karata svih igrača da biste formirali novi špil.



RUKA



GOMILA
ODBAČENIH
KARATA

SPOSOBNOSTI RIBA

Vertikalna oblast sa desne strane karata riba pokazuje sposobnost ribe. Efekti sposobnosti riba su opcioni za svakog igrača na kojeg ta sposobnost utiče.

KADA SE ODIGRA: Primenite efekat ove sposobnosti kada odigrate ribu (nakon svih ostalih koraka).

KADA SE AKTIVIRA: Primenite efekat ove sposobnosti prilikom ronjenja kada vaš ronilac stigne do te ribe.

NA KRAJU IGRE: Primenite efekat ove sposobnosti na kraju igre.



SVI IGRAČI: Svaki igrač može odlučiti da li će primeniti efekat te sposobnosti (čak i ako ga igrač koji je odigrao ribu ne primeni).

RIBE ODŠTAMPANE NA TABLAMA IGRAČA

Ribe odštampane na vašoj tabli igrača/okeanu računaju se kao ribe () za dostignuća i bonuse na lokacijama za ronjenje, i mogu ih pojesti druge ribe (bilo po izboru ili kao cenu odigravanja). Pojedene ribe odštampane na tabli igrača računaju se kao pojedene ribe za dostignuća i bodovanje na kraju igre.



OZNAKE

Mnoge ribe imaju jednu ili više oznaka pored svog naziva, koje označavaju posebne karakteristike te ribe. Neke pločice dostignuća donose bonus poene za određene oznake na ribama u vašem okeanu.

BIOLUMINISCENCIJA : Ove ribe emituju svetlost. Bioluminiscencija je uobičajena u dubokoj vodi, gde je sunčeva svetlost oskudna.

KAMUFLAŽA : Ove ribe su razvile način da se sakriju ili da se stope sa svojom okolinom kako bi se zaštitile i/ili kako bi napravile zasedu svom plenu.

AKTIVNA ELEKTROLOKACIJA : Mnoge vrste riba imaju pasivnu elektrolokaciju, ali ove ribe aktivno koriste elektrolokaciju, generišući slaba električna polja za pronalaženje hrane, navigaciju, a možda čak i komunikaciju.

ELEKTRIČNO PRAŽNENJE : Ove ribe mogu isporučiti jako električno pražnjenje koje omamljuje plen ili odbija grabljivice. Mnoge od njih takođe poseduju aktivnu elektrolokaciju. Ove ribe se računaju i za sva dostignuća i sposobnosti aktivne elektrolokacije.

GRABLJIVICE : Skoro sve ribe su grabljivice u određenom stepenu, ali ove ribe po prirodi love više od drugih riba.

ALFA-GRABLJIVICE : Ove grabljivice su toliko opasne i/ili velike, da se suočavaju sa slabom, ili nikakvom konkurencijom u svom staništu. One se računaju za sva dostignuća i sposobnosti grabljivica.

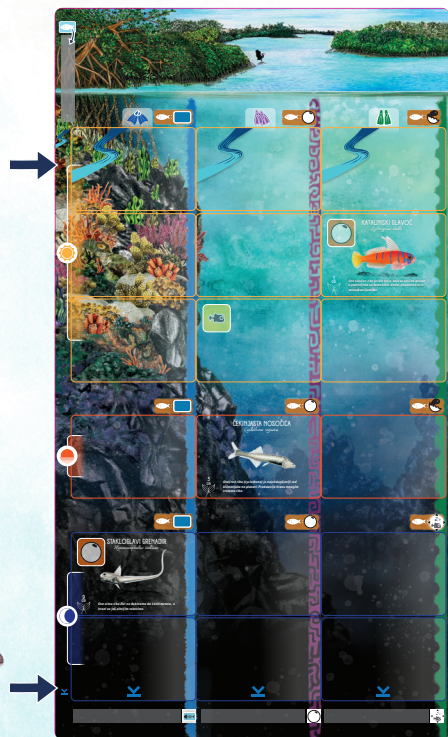
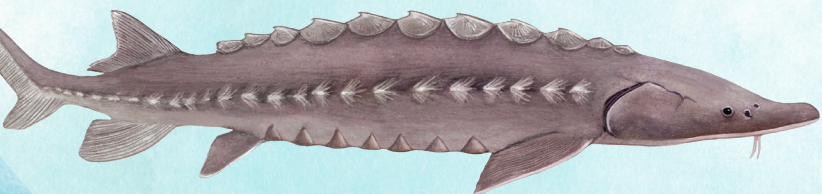
OTROV : Ove ribe proizvode prirodne toksine kao sredstvo odbrane.



DRUGI SIMBOLI

ESTUARI : Mesta u gornjem redu na vašoj tabli su estuari. Oni predstavljaju plimno ušće velike reke, gde se slana voda iz mora ili okeana susreće sa slatkom vodom. Ovim mešanjem nastaje braktična voda (ili bočata voda), koja je slanija od slatke vode, ali nižeg saliniteta od morske vode. Neki morski organizmi mogu da napreduju u braktičnoj, pa čak i u slatkoj vodi. Neke karte riba u budućim ekspanzijama mogu se odigrati **samo** na mesta koja predstavljaju estuare, ali na njih možete postaviti i bilo koju drugu ribu koja može da živi u zoni sunčeve svetlosti.

DUBOKA VODA : Neke ribe mogu napredovati na ekstremnim dubinama. Ovaj simbol označava mesta u donjem redu vašeg okeana. Neke karte riba se mogu odigrati **samo** na mesta koja predstavljaju duboku vodu, ali na njih možete postaviti i bilo koju drugu ribu koja može da živi u zoni večne tame.



BIOLOGIJA MORA

Tokom dizajniranja ove igre, uložili smo mnogo napora da budemo verni nauci o biologiji mora. Pažljivo smo odabrali ribe koje predstavljaju široku raznolikost koja postoji u okeanima, i konsultovali smo se sa morskim biologima. Međutim, morali smo u izvesnoj meri da iskoristimo autorsku slobodu za neke aspekte, da bismo imali jednostavnije mehanike igre.

Evo nekoliko upozorenja i objašnjenja za neke od tih aspekata:

PODELA NA ZONE: Zona sunčeve svetlosti, ili fotička zona (do 200 metara), zona sumraka, ili afotička zona (od 200 do 1000 metara) i zona večne tame, ili abisalna zona (više od 1000 metara) su stvarna klasifikacija, ali za mnoge ribe često nisu u potpunosti poznate zone u kojima one žive.

JEDENJE DRUGIH RIBA: Iako je veličina glavni faktor, nije jedini koji određuje koja riba može pojesti koju. Neke ribe čak love ribe koje su mnogo puta veće od njih, dok neke uopšte ne jedu druge ribe. Radi jednostavnije mehanike igre, odlučili smo da se dužina riba računa kao njena veličina, iako su mnoge ribe veće od nekih drugih koje su duže od njih.

JAJA: Mnoge ribe rađaju žive mlade ili polažu jaja u posebne zaštitne opne (kolokvijalno nazvane „sirenine torbice“). Koristili smo jaja da predstavimo sve ove procese.

JATA: Mnoge vrste riba, posebno dubokomorske ribe, žive pretežno usamljeničkim životom i ne formiraju jata. Mlad u igri nije nužno potomak ribe na kojoj boravi.

Hvala divnim i pronicljivim stručnjacima za morsku biologiju koji su pregledali sve karte riba i proverili njihovu naučnu tačnost, a posebno zahvaljujemo Aleksu Marksu i Brin Divajn! Takođe smo zahvalni RM, koji je napravio okvirnu listu riba i neke osnovne koncepte za Finspan.

Posebno zahvaljujemo Jovani Milanko, podvodnom fotografu, dr Aleksandru Bajiću, ihtiologu i Maji Nimak-Wood, biologu mora, na stručnoj pomoći prilikom prevoda srpskog izdanja.

Fotografi:

Dr Adelma Hils
Tod Aki
Džon Turnbull
Solvin Zankl
Silvi
Beno Lalement
OCEANA/Carlos Mingel © LIFE BaHAR for NzK.
Arjan Haverkamp
Beri Fakler
Fransoa Liber



OBJAŠNJENJA SIMBOLA



Odigrajte ribu iz svoje ruke na slobodno ili zauzeto mesto u svom okeanu, pošto ste prethodno platili njenu cenu.



Kao cena: Odbacite kartu ribe iz svoje ruke.

Kao efekat: Povucite kartu ribe sa vrha špila.



Kao cena: Odbacite token jaja sa ribe.

Kao efekat: Postavite token jaja na ribu (u svom okeanu) koja nema jaje na sebi.



Pretvorite jedan od svojih tokena jaja u token mlađi. (Okrenite token jaja tako da strana mlađi bude okrenuta nagore.)



Kao cena: Odbacite token mlađi iz svog okeana.

Kao efekat: Postavite token mlađi na bilo koju ribu ili slobodno mesto u svom okeanu.



Jato se formira kada se tri tokena mlađi nalaze na istom mestu (zamenite tokene mlađi tokenom jata).

Kao cena: Odbacite token jata iz svog okeana.



Kao cena: Kartu koju odigravate morate postaviti preko kraće ribe (karte ili ribe odštampane na tabli igrača).

Kao efekat: Ova riba jede kraću ribu iz vaše ruke (podvucite kartu iz ruke pod ovu kartu).



Uzmite bilo koju kartu iz svoje gomile odbačenih karata i stavite je u svoju ruku. Ako nemate odbačenih karata, povucite kartu sa vrha špila.



Postavite token jaja na svaku ribu koja nema jaje na sebi na prikazanoj lokaciji ili sa prikazanom karakteristikom (najmanje jedna oznaka).



Pomerite pravolinijski jedan token mlađi ili jedan token jata u svom okeanu, za bilo koji broj mesta. Jato ne može ući ili proći kroz mesto na kom se nalazi drugo jato.



Svaki igrač može primeniti prikazani efekat (čak i ako je aktivni igrač odlučio da ga ne primeni).



Ovu ribu možete postaviti samo na lokaciju za ronjenje koja odgovara njenoj boji trake (plava, ljubičasta ili zelena).

IMATE PITANJA ILI ŽELITE NEŠTO DA PODELITE SA NAMA?

Facebook: MiplNS, Instagram: @miplns

POTREBAN VAM JE REZERVNI DEO?

Pišite nam na shop@drustveneigre.rs

ŽELITE JOŠ SJAJNIH DRUŠTVENIH IGARA?

Posetite naš sajt www.drustveneigre.rs



STONEMAIER
GAMES



© 2025. Prvo srpsko izdanje: MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:

Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad, Srbija.
www.drustveneigre.rs