

ICE FLOW



WPROWADZENIE

ICE FLOW jest rodzinną grą strategiczną dla 2-4 graczy w wieku 11+. Kierujesz 3 Podróżnikami, którzy przeprawiają się przez lodowate wody Cieśniny Beringa pomiędzy Alaską i Syberią - pieszo! Wykorzystaj dryfujące kry lodowe jako 'schody' w twojej wędrówce pomiędzy wschodem i zachodem. Użyj liny by wspinać się na spiętrzone grzbiety lodowe oraz pamiętaj o rybach aby uniknąć spotkania z niedźwiedziami polarnymi. Uważaj jednak na innych graczy, którzy spróbują spowolnić twoją wyprawę!

CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy przeprowadzi wszystkich 3 podróżników na Syberię

ZAWARTOŚĆ

❖ Instrukcje (Angielska, Niemiecka, Francuska)

❖ 1 Plansza

❖ 24 Niebieskie Akrylowe Płytki Kry

❖ 1 Woreczek Płócienny

❖ 12 Figurek Podróżników (3 x 4 kolory)

❖ 15 Czerwonych Lin

❖ 15 Brązowych Ryb

❖ 5 Białych Niedźwiedzi Polarnych

❖ 14 Kart Kry Lodowej

❖ 2 Karty Wysp Diomedesa

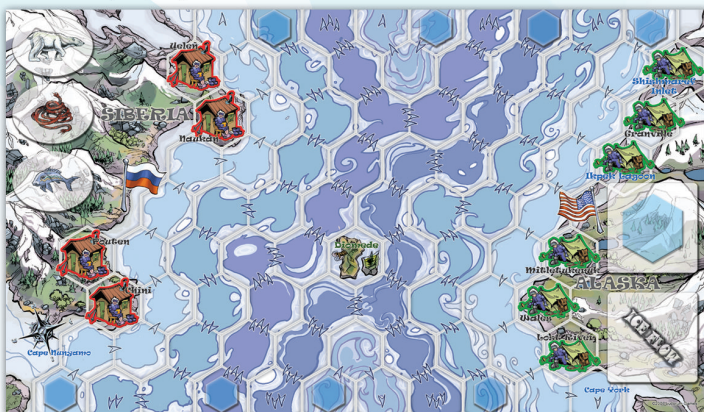
❖ 4 Karty Plecaków

❖ 4 Karty Pomocy Gracza



PRZYGOTOWANIE GRY

❖ Umieść planszę na środku stołu.



❖ Umieść w Woreczku 24 Płytki Kry Lodowej i delikatnie wymieszaj.

❖ 14 Kart Kry Lodowej potasuj razem z 2 kartami Wysp Diomedesa. Umieść je jako zakryty stos na polu talii kart na Alasce.

❖ 15 lin, 15 ryb oraz 4 niedźwiedzie polarne umieść na odpowiednich polach rezerwy na Syberii.

Każdy z Graczy Otrzymuje:

❖ 3 Podróżników w jednym kolorze

❖ 1 Kartę Pomocy Gracza w tym samym kolorze

❖ 1 Kartę Plecaka w tym samym kolorze

❖ 1 Linę z rezerwy

❖ 1 Rybę z rezerwy

❖ Niewykorzystane Karty Plecaków oraz Karty Pomocy Gracza odłóż do pudełka.



ROZPOCZĘCIE GRY

a. Wybór Gracza Rozpoczynającego

Graczem Rozpoczynającym staje się ten, kto - przy aprobacie pozostałych - odegra najlepiej niedźwiedzia polarnego. Jeśli nie będzie można dojść do porozumienia wtedy użyjcie swojej ulubionej metody wyboru.



b. Rozmieszczenie Początkowe Kry Lodowej (x12)

Każdy z graczy ciągnie z worka krę lodową (4 graczy = każdy po 3 płytki; 3 graczy = każdy po 4 płytki; 2 graczy = każdy po 6 płytek).

❖ Począwszy od Gracza Rozpoczynającego wykonujcie ruchy odsłaniając 1 kartę kry lodowej z talii na Alasce. Jakiegokolwiek przedmioty (lina/ryba/niedźwiedź polarny), które znajdują się na tej karcie umieśćcie na płytce kry. Następnie płytkę umieśćcie na morskim polu w Cieśninie Beringa zgodnie z poniższymi zasadami:

Poniższe 2 reguły mają zastosowanie TYLKO podczas fazy początkowego rozmieszczania

1 Płytki kry lodowej NIE mogą być rozmieszczone na żadnym z 8 pól startowych, które zostały oznaczone na początku każdego prądu morskiego w Cieśninie.

2 Kry lodowe nie mogą być umieszczane obok siebie.



❖ Jeśli została odsłonięta karta Diomedesa wtedy umieśćcie przedmioty przedstawione na tej karcie na polu Wysp Diomedesa blisko środka planszy. Następnie umieśćcie pustą płytkę kry na morskim polu w Cieśninie Beringa zgodnie z 2 regułami powyżej (może się to zdarzyć dwukrotnie w trakcie fazy przygotowania).



Karta Wysp Diomedesa

❖ Jak tylko płytkę kry zostanie umieszczona na planszy odłóżcie wykorzystaną kartę na stos kart odrzuconych obok talii na Alasce.

❖ Kontynuujcie ruchy w kierunku przeciwnym z ruchem wskazówek zegara do momentu aż każda z 12 początkowych płytek kry lodowej zostanie rozmieszczona na planszy.

c. Rozmieszczenie Podróżników (każdy 3)

Począwszy od gracza, który jako ostatni umieścił płytkę kry na planszy umieszczajcie 1 podróżnika na dowolnej stacji początkowej na wybrzeżu Alaski przestrzegając następujących reguł: na żadnej ze stacji nie może się znajdować więcej niż 2 podróżników; jednakże w stacji może być 2 podróżników tego samego koloru.

❖ Kontynuujcie ruchy w kierunku przeciwnym z ruchem wskazówek zegara do momentu aż każdy z graczy umieści 3 podróżników (Gracz Rozpoczynający będzie ostatnim, który umieści podróżnika).

W tej sytuacji czerwony podróżnik nie może być umieszczony tam, gdzie są już 2 podróżnicy; jednakże może on być umieszczony na pustym polu lub na polu z innym czerwonym podróżnikiem.



ICE FLOW jest gotowe do gry. Zaczynicie rozgrywkę począwszy od Gracza Rozpoczynającego...

TURA GRACZA

Tura gracza jest podzielona na DWIE dostępne akcje:

A. AKCJA KRY LODOWEJ oraz **B. AKCJA PODRÓŻNIKA**

Po zakończeniu tury przez gracza gra jest kontynuowana w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

A. AKCJA KRY LODOWEJ

MUSISZ wykonać jedną Akcję Kry Lodowej (Ai, Aii lub Aiii). Może być ona wykonana przed lub po twojej Akcji Podróżnika.



Ai. Wyznaczanie Ruchów Kry Lodowej

Przesuń płytkę kry, która już się znajduje w Cieśninie Beringa, zgodnie z prądem morskim względem którego dryfuje. Kra musi przez cały czas pozostać w tym prądzie. Każdy prąd morski strzałkami pokazuje dystans oraz kierunek dryfu;

kra jest przesuwana o przynajmniej jedno morskie pole i tak daleko jak tylko możliwe zgodnie z tymi strzałkami. Orientacja płytki kry, w trakcie jej całego ruchu, pozostaje bez zmian.

Możesz wybrać pustą płytkę kry lub taką, która unosi linę, rybę, niedźwiedzie polarne lub twoich podróżników. NIE możesz jednakże wybrać kry na której znajduje się podróżnik innego gracza z WYJĄTKIEM sytuacji gdy na niej znajduje się także twój podróżnik.

Kra lodowa nie może poruszać się przez, nad lub wokół innej kry lodowej.

W przypadku gdy istnieje możliwość wyboru kierunku to możesz z tego skorzystać nawet jeśli droga w jednym z kierunków jest krótsza. Jednakże jeśli przed wykonaniem ruchu jedna z dróg jest zablokowana to kra musi wybrać inną drogę.

Kry lodowe, które zdryfują poza Cieśninę Beringa powracają do worka; jakiegokolwiek przedmioty (liny, ryby, niedźwiedzie) wracają do rezerwy.

Kry lodowe z podróżnikami NIE mogą wypłynąć poza Cieśninę Beringa; zamiast tego przemieszczają się tak daleko jak to jest możliwe i zatrzymują na krawędzi.



Aii. Obliczanie Obrotu Kry Lodowej

Obróć wybraną krę o 60° (o 1 krawędź), zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Należy uważać aby ta kra została ułożona zgodnie z siatką pól sześciennych na mapie.

Możesz wybrać pustą płytkę kry lub taką, która unosi linę, rybę, niedźwiedzie polarne lub twoich podróżników. NIE możesz jednakże wybrać kry na której znajduje się podróżnik innego gracza z WYJĄTKIEM sytuacji gdy na niej znajduje się także twój podróżnik.



Aiii. Odkrycie Nowej Kry Lodowej

Wyciągnij losowo z woreczka płytkę kry. Odłoń 1 kartę kry lodowej z talii na Alasce. Jakiegokolwiek przedmioty (lina/ryba/niedźwiedzie polarne), które znajdują się na tej karcie umieść na płycie kry. Następnie płytkę tą umieść na wolnym polu

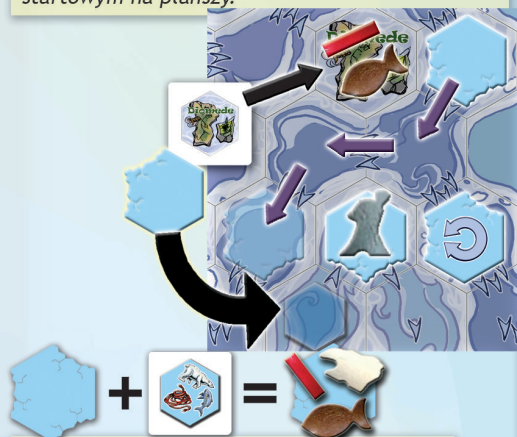
startowym na początku prądu morskiego w Cieśninie Beringa.

Jeśli została odsłonięta karta Diomedes wtedy umieść przedmioty przedstawione na tej karcie na polu Wysp Diomedesa blisko środka planszy. Następnie umieść pustą płytkę kry na wolnym polu startowym na początku prądu morskiego w Cieśninie Beringa.

Jak tylko płytką kry zostanie umieszczona na planszy odłóż wykorzystaną kartę na stos kart odrzuconych obok talii na Alasce. Jeśli to była ostatnia karta, przetasuj talię i umieść ją jako zakryty stos na Alasce.

Jeśli woreczek jest pusty wtedy możesz od razu przesunąć istniejącą płytkę kry poza Cieśninę Beringa, zgodnie z zasadami 'Wyznaczanie Ruchów Kry Lodowej' (Ai) powyżej. Ta nowa płytką kry musi być następnie użyta do twojej akcji 'Odkrycie Nowej Kry Lodowej' w tej turze. Ta reguła ma zastosowanie TYLKO jeśli woreczek jest pusty. Jeśli nie ma możliwości, w sposób dozwolony, przesunąć jakiegokolwiek kry poza cieśninę wtedy NIE możesz wybrać tej Akcji Kry Lodowej (Aiii).

Aiii: Została wyciągnięta karta Wysp Diomedesa więc lina oraz ryba są umieszczane na wyspie. Pusta płytką kry jest umieszczana na polu startowym na planszy.



Ai: Ta płytką kry przemieszcza się o 3 pola - wybierając prąd zachodni i utrzymując swoją orientację w trakcie ruchu.

Aii: Obrót tej kry o 60° w dowolnym kierunku umożliwi szaremu podróżnikowi na przejście przez lód bez

Aiii: Ta karta przedstawia linę, rybę i niedźwiedzia polarnego. Przedmioty te są umieszczane na wybranej płytce kry na pole startowe na planszy.

*** Co jeśli nie mogę wykonać Akcji Kry Lodowej??**

Jeśli dana Akcja Kry Lodowej nie może być ukończona (np.: nie można przesunąć żadnej kry lub nie ma dostępnych w Cieśninie Beringa wolnych pól startowych) wtedy musisz wybrać inną Akcję Kry. Zawsze istnieje możliwość ukończenia przynajmniej jednej z tych 3 akcji.

B. AKCJA PODRÓŻNIKA

MOŻESZ, jeśli chcesz, wykonać jedną Akcję Podróżnika (Bi lub Bii). Może być ona wykonana przed lub po twojej Akcji Kry Lodowej.



Bi. Ruch Podróżnika i Zbieranie Przedmiotu

W swojej turze możesz przemieścić jednego ze swych podróżników. Ruch pomiędzy płytkami kry korzystając z płaskich, nie spiętrzone grzbiety lodowe popękanych krawędzi jest za DARMO; jednakże aby przemieścić się

przez popękane krawędzie (spiętrzone grzbiety lodowe), morze lub by ominąć niedźwiedzie będziesz potrzebował skorzystać z liny lub ryby z

twojego plecaka (patrz 'Wykorzystanie Przedmiotów do Ruchu' na stronie 3). Ruch pomiędzy lądem (Alaska, Syberia) a krą nie pociąga za sobą dodatkowych kosztów. Podróżnicy mogą także bez dodatkowych kosztów wchodzić i opuszczać Wyspy Diomedesa; ale uważaj: niedźwiedzie polarne też tam się mogą znaleźć!

Podróżnicy muszą zapłacić 1 linę lub 1 rybę aby przemieścić się pomiędzy przylegającymi stacjami na Alasce (patrz również 'Wykorzystanie Przedmiotów do Ruchu' na stronie 3). Podróżnicy NIE mogą poruszać się po otwartym terenie na Alasce, np.: nie mogą przejść przez flagę z Mitletukeruk do Ikpek Lagoon.

Na koniec ruchu twojego podróżnika możesz zebrać 1 przedmiot z pola na którym się on zatrzymał. Umieść ten przedmiot na pustym polu w twoim plecaku w celu wykorzystania w późniejszych turach; przedmiot nie może być użyty w tej turze do dalszego ruchu. Twój plecak może pomieścić do 3 przedmiotów.

Kiedy podróżnik dotrze do dowolnej stacji na Syberii wtedy MUSI się od razu zatrzymać; nie może NIGDY stamtąd się ruszyć.

Jeśli zdecydujesz się nie ruszać żadnego podróżnika wtedy możesz zebrać 1 przedmiot z pola na którym znajduje się jeden z twoich podróżników.

Na żadnym z pól na planszy (z wyjątkiem stacji na Syberii) nie może być na koniec ruchu podróżnika więcej niż 2 podróżników. Podróżnicy mogą przekraczać pola z 2 innymi podróżnikami ale NIE mogą się tam zatrzymać.





Bii. Łowienie ryb (to samo co **Rii** poniżej) (odrzuć tą linę do rezerwy)

Zamiast ruchu lub zbierania przedmiotu (Bi) podróżnik może wykorzystać linę do 'łowienia ryb'. Zamień 1 linę z twojego plecaka na 2 ryby z rezerwy.

Linę odłóż do rezerwy. To kończy twoją Akcję Podróżnika.

*** Co jeśli w rezerwie nie pozostało żadnych?**

Żaden przedmiot nie może być zabrany - lub dodany do nowo odkrytej kry lodowej.

*** Czy mogę mieć dwóch moich podróżników na tym samym polu?**

Tak, oprócz Syberii.

*** Czy mogę przemieścić swojego podróżnika po zabraniu przedmiotu?**

Nie. Zabranie 1 przedmiotu to ostatnia część Akcji Podróżnika.

*** Czy muszę przemieścić swojego podróżnika o maksymalną możliwą do pokonania odległość?**

Nie, możesz przemieścić o dowolną odległość aż do maksymalnej wykorzystując do tego dowolne przedmioty znajdujące się w twoim plecaku na początku twojej tury.

*** Czy mogę przemieścić podróżnika innego gracza podczas swojej Akcji Podróżnika?**

Nie. Jedyna sytuacja kiedy możesz przesunąć podróżnika innego gracza występuje podczas Akcji Kry Lodowej Ai (ruch) & Aii (obrot) i tylko wtedy gdy masz podróżnika na tej samej krze na której znajduje się podróżnik innego gracza.

*** Czy mogę odrzucić przedmiot, nie korzystając z niego, którego nie potrzebuję lub nie chcę?**

Tak. Możesz w dowolnym momencie odrzucić przedmioty z twojego plecaka aby zrobić miejsce na preferowane przedmioty. Zostaw swoje dorzucone przedmioty na bieżącej krze lodowej - dostępne dla innych do zebrania.

*** Czy mogę ruszyć jednego podróżnika a innym zebrać przedmiot?**

Niestety, nie.

Na koniec twojej tury gra jest kontynuowana przez następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Wykorzystanie Przedmiotów do Ruchu

W twojej turze 1 podróżnik może przemieścić się za DARMO pomiędzy płytkami kry korzystając z płaskich, nie popękanych krawędzi (unikając niedźwiedzi). Jednakże aby pomóc twoim podróżnikom szybciej pokonać cieśninę, podczas twojej tury możesz użyć dowolnej liny/ryby które znajdują się w twoim plecaku na początku tury.

Wykorzystanie LINY



Ri. Pokonaj 1 grzbiet lodowy

(pozostaw linę w miejscu jej umocowania)
Na każdej krze znajdują się grzbiety lodowe - oznaczone przez 2 lub 3 popękane krawędzie. Aby pokonać podróżnikiem 1 grzbiet lodowy (lub

pomiędzy przylegającymi stacjami na Alasce) musisz użyć 1 czerwonej liny z twojego plecaka. Weź linę z plecaka i pozostaw ją umocowaną w twoim punkcie startu (może to być ląd lub lód) dostępną dla kolejnych graczy do zabrania. Następnie przeprowadź swojego podróżnika przez grzbiet lodowy (lub wzgórza Alaski) na nowe pole.

* Po przeprawie możesz kontynuować przemieszczać tego samego podróżnika lub możesz zatrzymać się na nowym polu (na lądzie lub lodzie).

* Aby pokonać 2 przylegające grzbiety lodowe musisz użyć 2 lin z twojego plecaka. Obydwe liny umocuj w punkcie startu.



Ri: Czarny podróżnik wykorzystał 1 linę do przeprawy przez grzbiet lodowy. Lina zostaje pozostawiona w miejscu umocowania na startowej krze. Żółty podróżnik wykorzystał linę by przejść pomiędzy stacjami na



Rii. Łowienie ryb (to samo co Bii powyżej) (odłóż tą linę do rezerwy)

Zamiast ruchu i/lub zbierania przedmiotów (Bi), podróżnik może wykorzystać linę do 'łowienia ryb'. Wymień 1 linę z twojego plecaka na 2 ryby z rezerwy. Odłóż linę na obszar rezerwy na Syberii.

Wykorzystanie RYB



Fi. Przeplnięcie 1 morskiego pola

(odrzuć tą rybę do rezerwy)

Jako część wyprawy, podróżnik może zjeść rybę by zyskać energię potrzebną do przepłynięcia po otwartym morzu Cieśniny Beringa. Ta akcja jest częścią ruchu. Zapłać 1 rybą z twojego plecaka do rezerwy i przemieść podróżnika przez 1 morskie pole z miejsca na miejsce (ląd lub lód).

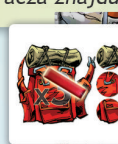
* Podróżnik nie może na raz przepłynąć więcej niż o jedno morskie pole; jednakże może popłynąć do kry lub do lądu, przejść przez to pole i ponownie popłynąć na inną krę lub pole z lądem. Za każde przepłynięcie zapłać 1 rybę. Twój podróżnik NIE może zakończyć ruchu na morzu!

* Jeśli wejście do morza lub wyjście z niego wymaga pokonania grzbietu lodowego wtedy musisz również użyć liny zgodnie z zasadami w (Ri) powyżej. Jeśli lina została użyta przy wejściu do morza wtedy zostaje ona w punkcie startu; jeśli lina została użyta do wyjścia z morza wtedy traci się w nim i wraca na obszar rezerwy na Syberii.

Fi: Czarny podróżnik użył 1 ryby by przepłynąć pomiędzy krą aby uniknąć grzbietu lodowego. Ryba powraca do rezerwy.

W plecaku czerwonego gracza znajduje się 1 lina.

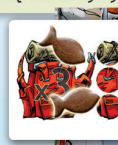
W plecaku szarego gracza znajdują się 3 liny.



W plecaku żółtego gracza znajdują się 1 lina oraz 2 ryby.

Czerwony podróżnik nie przemieszcza się. Zamiast tego łowi ryby zamieniając 1 linę na 2 ryby.

Szary podróżnik opuszcza Diomedę zostawiając 1 linę na wyspach, przechodzi przez podwójny grzbiet lodowy zostawiając 2 liny i zatrzymuje się by zebrać ryby.



Żółty podróżnik odpływa z Wysp Diomedesa wykorzystując 1 rybę, przechodzi przez lód wykorzystując 1 linę a następnie przepływa do Chini na Syberii używając drugiej ryby.



Fii. Odwracanie uwagi 1 Niedźwiedzia

Polarnego (odrzuć tą rybę do rezerwy)

Aby wejść na pole (kra lodowa lub Wyspy Diomedesa) z niedźwiedziem polarnym(i) musisz mieć ryby w swoim plecaku. Użyj 1 ryby by odwrócić uwagę każdego z niedźwiedzi (do 2). Zapłać rybami zwracając je na obszar rezerwy na Syberii.

Następnie podróżnik może:

i. Kontynuować ruch na następną krę lodową

- pozostawiając niedźwiedzie same;

ii. Zatrzymać się na tej krze

- wysyłając niedźwiedzia (e) poza krę (patrz strona 4).

Kiedy użyjesz ryby do naklonienia niedźwiedzia do wędrówki wtedy płynnie on o dowolną liczbę morskich pól w wyznaczonym przez ciebie kierunku do momentu aż dotrze do innej kry, na Wyspy Diomedesa lub opuści Cieśninę Beringa:

Wędrówka Niedźwiedzia Polarnego

Jeśli skierujesz niedźwiedzia polarnego na pole z 1 lub więcej podróżnikami [D] wtedy podróżnicy ci MUSZĄ być natychmiast przesunięci na przylegające pole (lub maksymalnie o 1 morskie pole do następnego bezpiecznego punktu).

* Gracze, na których ma wpływ przybycie niedźwiedzia polarnego, natychmiast wykonują ruchy (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od aktywnego gracza) by przenieść swoich podróżników z dala od niebezpieczeństwa. Za tą ucieczkę trzeba zapłacić liną i rybą zgodnie z zasadami (Ri oraz Fi) powyżej.

* Zagrożeni podróżnicy mogą także użyć ryby by skierować niedźwiedzia na inną krę. Wszystkie zasady (Fii) mają tutaj zastosowanie oprócz tego, że niedźwiedź NIE może być skierowany na krę na której już był podczas bieżącego ruchu.

* Jeśli uciekający podróżnik skłoni nowego niedźwiedzia do wędrówki wtedy najpierw wyznaczane są ruchy tego nowego niedźwiedzia.

* W ICE FLOW nikt nie ginie! Jeśli nie ma możliwości ucieczki przed niedźwiedziem polarnym wtedy twój zagrożony podróżnik jest natychmiast odtransportowany drogą powietrzną do dowolnej stacji na Alasce (wybierz ją rozsądnie!).

* Gra powraca do aktywnego gracza po tym jak już wszyscy podróżnicy znajdują się w bezpiecznym miejscu.

Niedźwiedzie, które popłyną poza Cieśninę Beringa wracają do rezerwy.

Na jednym polu mogą być maksymalnie 2 niedźwiedzie.

Niedźwiedź z polarny NIE może dotrzeć na Alaskę lub Syberię; tak więc nie możesz go skierować w tym kierunku.



Niedźwiedzie mogą zatrzymać się na Wyspach Diomedesa.

* Czy muszę uciekać przed niedźwiedziami polarnymi czy też mogę wybrać powietrzny transport z powrotem na Alaskę?

Transport powietrzny jest kosztowny a dalsze oczekiwanie może być groźne. Jeśli możesz MUSISZ natychmiast uciec przed niedźwiedziem polarnym.

* Jeśli niedźwiedź polarny zostanie przez innego gracza nakloniony do opuszczenia mojej kry to czy wciąż muszę się ruszać?

Nie. Masz szczęście: twój podróżnik jest teraz bezpieczny.

* Czy mogę zatrzymać się na krze z niedźwiedziem polarnym jeśli posiadam rybę?

NIGDY nie możesz zakończyć swojego ruchu na krze z niedźwiedziem polarnym.

KONIEC GRY

ICE FLOW kończy się jak tylko jeden z graczy dotrze swoimi podróżnikami do 3 różnych stacji na Syberii. Gracz ten zostaje ZWYCIĘZCĄ!

* Podróżnik MUSI się zatrzymać jak tylko dotrze do stacji na Syberii; nie może już się stamtąd ruszyć.

* Stacje na Syberii są jedynymi polami na planszy na których mogą znajdować się więcej niż 2 podróżników; jednakże nie może się na nich znajdować więcej niż 1 podróżnik jednego z kolorów.

Alternatywne Zakończenie Gry

Aby rozgrywka stała się szybsza przyjmijcie, że celem gry jest dotarcie 2 podróżnikami do stacji na Syberii.

TURA GRACZA

Tvoja tura podzielona jest na DWIE możliwe do wykonania akcje:

A. AKCJA KRY LODOWEJ

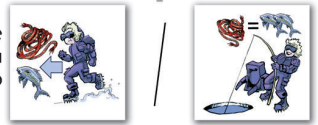
(MUSISZ wybrać 1 spośród nich)

- Ai. Wyznaczanie Ruchów Kry Lodowej
- Aii. Obliczanie Obrotu Kry Lodowej
- Aiii. Odkrycie Nowej Kry Lodowej



Akcje A i B mogą być wykonane w dowolnej kolejności

- Bi. Ruch Podróżnika i Zbieranie Przedmiotu
- Bii. Łowienie ryb



B. AKCJA PODRÓŻNIKA

(MOŻESZ wybrać 1 spośród nich)

PODSUMOWANIE

Wykorzystanie Przedmiotów do Ruchu

Każdy przedmiot ma potencjalnie dwa zastosowania:

uses for ROPE

Ri. Pokonaj 1 Grzbiet Lodowy... lub pomiędzy stacjami na Alasce

Rii. Łowienie ryb

Fi. Przepłynięcie 1 morskiego pola

Fii. Odwracanie uwagi 1 Niedźwiedzia Polarnego



uses for FISH

W plecaku możesz trzymać maksymalnie 3 przedmioty.



CREDITS

Projekt: Dean Conrad & John Streets, from an original concept by John Streets. **Rozwój:** Dean Conrad, Jim Hawkins, John Streets.

Projekt Graficzny: Rich Aidley (Unicorn' image courtesy and © John W. Harris). **Płytki Kry Lodowej:** designed by Jim Hartman, Litko Aerosystems.

Tłumaczenie Instrukcji: Frank Dohse & Michael Kröhnert (Deutsch); Janine Kopp (Français). **Podziękowania:** Jonathan Abbas, Josh Abbas, Paul Allwood, Andy Brewood, Mike Barlow, Alex Barnes, Claire Barnes, Karen Bennett, David Blowers, Travis Bonczkowski, André Bronswijk, Si Cullimore, Koert Debyser, Richard Dewsbury, Gillie Edwards, Jay Edwards, Heiko Eller, Richard Gillingham, John W. Harris, Mike Hibbert, James Humphrey, Richard Humphrey, Timothy Hunt, Todd Jensen, Justus Kelloniemi, Dominik Krister, Christopher Langham, Matthew Langham, John Langley, Siân Llewellyn, Mark Lockett, James Marriot, W. Eric Martin, Chris McGowan, Aaron Meadows, Tony Parks, Rob Robinson, Chris Snell, Louise Snell, Marilyn Sturges, Nareen Sturges, Scott Tepper, Dominic Townsend, Nick Treacher, Alexander Walmsley, Catherine Walmsley, Elizabeth Walmsley, Jennifer Walmsley, William Walmsley, Trudy Watson, Katy Wickham, Ashleigh Winter.

Special Thanks To: Roy Kemp, Nick and Sue Fisk at Shire Games in Stoke-on-Trent, UK.

Heidelberger
Spieleverlag



www.heidelberger-spieleverlag.de

Akrylowe elementy wykonane



www.litkohero.com



More playing hints, information and downloads at www.ludorumgames.com

Ludorum Games jest znakiem firmowym Scene Cinema Ltd.
(PO Box 290, Hessle, East Yorkshire HU13 0WG, England)

Ludorum Games

©2008 Scene Cinema Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.