

FROSTLINE

Djeco – reguli traduse în limba română



Frostline



Vârstă: de la 7 ani



Număr de jucători: de la 2 la 4 jucători



Conținut: 72 de cărți «Ocean», 4 mini-planșe «bază științifică antarctică», un jeton «primul jucător»



Scopul jocului:

Adunați suficient krill și pește ca să atrageți creaturile Oceanului Austral (Oceanul Înghețat de Sud). Primul jucător care strânge 8 puncte victorie câștigă partida!



Pregătirea jocului

Amestecați cărțile «Ocean» și puneți-le într-un teanc cu fața în jos în centrul mesei, ca să formați pachetul de tras.

Fiecare jucător primește o mini-planșă și o așază în fața sa (la 2 jucători se folosesc planșele 1 și 2; la 3 jucători, planșetele 1-3; la 4 jucători, toate planșetele). Planșetele se împart în ordinea turelor: primul jucător primește planșa 1 + jetonul «Rață» de prim jucător, al

doilea jucător primește planșa 2 și așa mai departe.

Notă: într-o partidă de 4 jucători, al patrulea jucător începe partida cu o inimă pe planșeta sa.



Desfășurarea partidei

O partidă se joacă în mai multe manșe, până când cel puțin un jucător ajunge la 8 puncte.

Când se întâmplă acest lucru, manșa în curs se termină înainte de a se trece la numărătoarea finală.

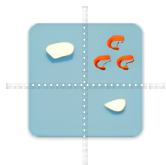
Pentru a începe, trageți 3 cărți per jucător (adică 6 cărți la 2 jucători, 9 cărți la 3 jucători și 12 cărți la 4

jucători) și așezați-le cu fața în sus în centrul mesei, ca să formați piața (marché).

Primul jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorii joacă pe rând, până când nu mai sunt cărți în piață sau până când toți jucătorii și-au pasat tura unul după altul.

Reguli de joc

Jucătorii așază cărți «Ocean» (de adâncime și de suprafață) în jurul bazei lor științifice, ca să-și creeze și să-și dezvolte oceanul. Fiecare carte are 4 căsuțe, delimitate de o linie albă care servește ca reper pentru alinierea corectă.



La tura sa, jucătorul activ execută o singură acțiune dintre următoarele 4:

- la o carte din piață și o adaugă la oceanul său.
- la o carte din piață și o pune în rezerva sa.
- la cartea din rezerva sa și o adaugă la oceanul său.
- Pasează.

Secretele cărților «Ocean»

Există 2 tipuri de cărți «Ocean»:



→ Cărțile «de adâncime»

Cărțile «de adâncime» se așază direct pe masă, alături de o altă carte deja pusă sau lângă mini-planșă, și trebuie să fie perfect aliniate cu căsuțele indicate de liniile albe.

Fiecare carte «de adâncime» trebuie să stea complet pe masă: nicio parte din ea nu poate acoperi o altă carte.

Pot fi așezate și orientate liber.



a



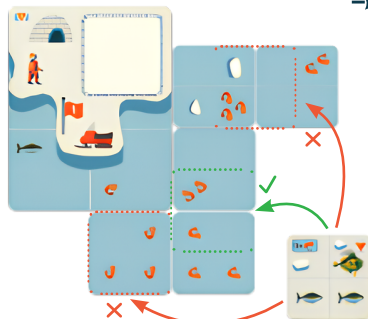
→ Cărțile «de suprafață»

Cărțile «de suprafață» pot fi jucate doar dacă deții cel puțin cantitatea de resurse indicată în caseta lor (krill sau pești necesari animalelor marine).

Se așază întotdeauna deasupra a cel puțin două cărți deja aflate în joc (cărți de adâncime, cărți de suprafață sau o carte și mini-planșă).

Nu pot fi puse niciodată direct pe masă și nu pot acoperi niciodată un aisberg.

Unele cărți «de suprafață» aduc și puncte victorie (inimi). ♥



→ **Exemplu:** cartea de suprafață poate fi poziționată pe zona marcată cu verde, pentru că acolo se suprapune peste 2 cărți de adâncime și îndeplinește condiția peștelui care mănâncă 3 krill.

Nu poate fi așezată pe zonele marcate cu roșu, pentru că fie nu se suprapune peste 2 cărți, fie acolo se află un aisberg.

Păstrarea unei cărți la rece (rezervă)



La tura sa, un jucător poate alege să pună o carte din piață în căsuța «Rezervă» de pe mini-planșă sa, în loc să o joace imediat.

Dacă această căsuță este deja ocupată, cartea aflată acolo se descartează înainte de a pune noua carte.

💡 **Sfat:** păstrarea unei cărți în rezervă îți permite să-ți anticipezi acțiunile sau să blochezi o carte dorită de un adversar.

Sfârșitul manșei

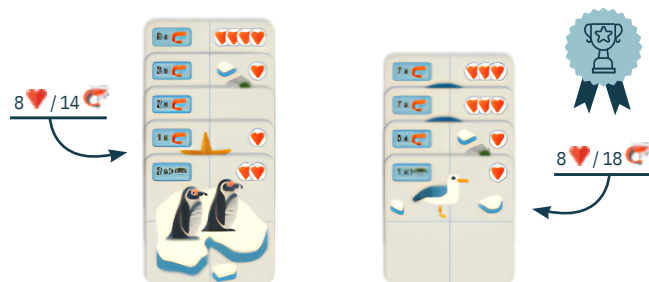
Manșa se termină când nu mai sunt cărți în piață sau când toți jucătorii și-au pasat tura unul după altul.

Cărțile rămase în piață se descartează. Jetonul Rață («primul jucător») se dă jucătorului din stânga. Apoi, ca și înainte, trageți 3 cărți per jucător (6 cărți la 2 jucători, 9 cărți la 3 jucători, 12 cărți la 4 jucători) și așezați-le cu fața în sus în centrul mesei, ca să formați o piață nouă.

Sfârșitul partidei și numărătoarea finală

Când un jucător ajunge la 8 puncte victorie  (inimi), manșa se termină înainte de a se trece la numărătoarea finală. Jucătorul cu cele mai multe puncte victorie câștigă partida. În caz de egalitate, câștigă jucătorul cu cel mai mult krill.

Notă: eventualele puncte victorie de pe cărțile puse în rezervă nu intră în numărătoarea finală.



Note: any victory points on cards placed in the reserve do not count towards the final count.



Un joc de Julk. Ilustrații de Tom Frost

FROSTLINE



DJ05068



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr