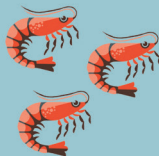


FROSTLINE



End of the round

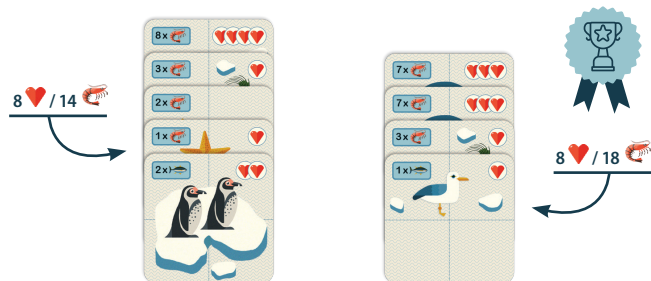
The round ends when there are no more cards in the market, or when all the players have skipped their turn one after another.

The cards that are still in the market are then discarded.

The '1st player' Duck token is given to the player sitting to the left. Then, as before, draw 3 cards per player (6 cards with 2 players, 9 cards with 3 players and 12 cards with 4 players) and place them facing up in the centre of the table to put together a new market.

End of the game and final count

As soon as a player has reached 8 ♥ points, finish the round before doing the final count. The player with the most victory points wins the game. If there is a draw, the player with the most krill wins the game.



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



A game by Julk
Illustrations by Tom Frost

Alter: ab 7 Jahre

Anzahl der Mitspielenden: 2–4 Personen

Inhalt: 72 Ozeankarten, 4 Antarktis-Forschungsstationen, 1 Startmarker

Spielziel:

Fangt genug Krill und Fische, um Tiere aus dem Südpolarmeer anzulocken.

Die erste Person, die **8 Siegpunkte** erreicht, gewinnt!

Spielvorbereitung:

Mischt die Ozeankarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Die Forschungsstationen werden reihum verteilt: Die erste Person erhält Station 1 und den Startmarker; die zweite Person Station 2 usw. (bei 2 Mitspielenden nehmt ihr Station 1 und 2; bei 3 Mitspielenden Station 1 bis 3; bei 4 Mitspielenden alle Stationen).

Hinweis: Bei 4 Mitspielenden beginnt die vierte Person mit einem Herz neben ihrer Forschungsstation.

Legt eure Forschungsstationen jeweils vor euch ab.



Spielablauf:

Das Spiel geht über mehrere Runden, bis mindestens eine Person 8 Siegpunkte erreicht hat.

Wenn dies geschieht, wird die aktuelle Runde beendet, dann beginnt die Endwertung.

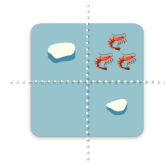
Eine Runde vorbereiten

Zu Beginn der Runde legt ihr **pro Person 3 Karten offen in der Tischmitte** aus (d. h. 6 Karten bei 2 Personen, 9 Karten bei 3 Personen und 12 Karten bei 4 Personen). Dies ist der **Markt**.

Die erste Person startet das Spiel, danach seid ihr einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis keine Karten mehr auf dem Markt liegen oder ihr alle nacheinander gepasst habt.

Eine Runde spielen

Ihr gestaltet und entwickelt eure eigenen Forschungsstationen weiter, indem ihr Ozeankarten (Meeresboden und -oberfläche) rund um eure Stationen legt.



Jede Karte hat **4 Felder**, die durch weiße Linien getrennt sind, um das Anlegen zu erleichtern.

Bist du am Zug, führst du **eine** der folgenden vier Aktionen aus:

- Eine Karte vom Markt auf deinen Meeresboden legen
- Eine Karte vom Markt in deine Reserve legen
- Eine Karte aus deiner Reserve auf deinen Meeresboden legen
- Passen

Die Geheimnisse der Ozeankarten

Es gibt **zwei Arten von Ozeankarten**:

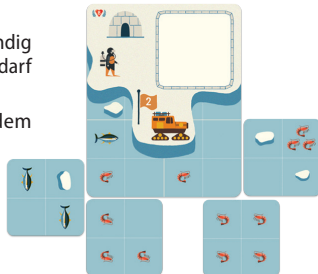


→ Meeresboden-Karten

Meeresboden-Karten legt ihr direkt auf den Tisch, neben eine bereits platzierte Karte oder neben eure Forschungsstation. Sie müssen exakt an die Felder passen, die durch die weißen Linien markiert sind.

Jede Meeresboden-Karte muss vollständig auf dem Tisch liegen; kein Teil der Karte darf eine andere Karte überdecken.

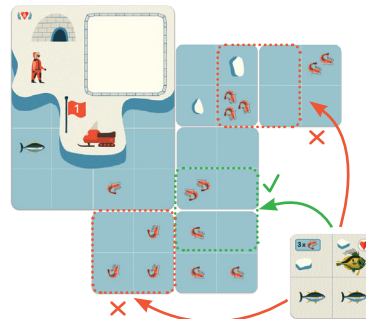
Meeresboden-Karten darfst du vor dem Ablegen beliebig drehen.



→ Meeresoberflächen-Karten

Die Oberflächen-Karten kannst du nur legen, wenn du mindestens die auf der Karte links oben angegebene Menge an Ressourcen damit abdeckst (Krill oder Fische, die die Meerestiere fressen).

Du legst sie immer auf mindestens zwei bereits im Spiel befindliche Karten (Meeresbodenkarten, Oberflächenkarten oder eine Karte und deine Forschungsstation). Du darfst sie niemals direkt auf den Tisch legen oder **einen Eisberg damit abdecken**. Einige Oberflächenkarten bringen Siegpunkte, jeweils symbolisiert durch ein ♥.



→ *Beispiel: Die Oberflächenkarte kann auf die grün markierte Fläche gelegt werden, da sie dort auf zwei Meeresbodenkarten liegt und die Bedingung links oben erfüllt, dass sie drei Krill abdeckt. Sie kann nicht auf die rot markierten Flächen gelegt werden, da sie dort entweder nicht auf zwei Karten liegt oder einen Eisberg abdeckt.*

Eine Karte vom Markt in deine Reserve legen



In deinem Zug kannst du eine Karte vom Markt auf das Reservefeld auf deiner Forschungsstation legen, anstatt sie sofort auszuspielen.

Ist dieses Feld bereits belegt, legst du die darauf liegende Karte ab, bevor du die neue Karte dort platzierst.


💡 Eine Karte in der Reserve ermöglicht es dir, deine Aktionen zu planen oder eine Karte zu blockieren, die ein Gegner haben möchte.

Rundenende

Die Runde endet, wenn keine Karten mehr auf dem Markt liegen oder wenn ihr alle nacheinander gepasst habt. Die verbleibenden Karten im Markt werden dann abgelegt.

Gebt den Startmarker nach links an die nächste Person weiter. Zieht dann wieder 3 Karten pro Person (6 Karten bei 2 Personen, 9 Karten bei 3 Personen und 12 Karten bei 4 Personen) und legt sie offen in die Tischmitte, um einen neuen Markt zu bilden.

Spielende und Wertung:

Sobald eine Person 8 Herzen  erlangt hat, beendet ihr noch die Runde und macht dann die Endwertung. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei einem Unentschieden gewinnt die Person mit dem meisten Krill auf ihren Oberflächen-Karten.







Hinweis: Siegpunkte auf Karten in der Reserve zählen nicht für das Endergebnis.



Ein Julk-Spiel
Illustrationen: Tom Frost

Frostline

ES

-  **Edad:** a partir de 7 años
 -  **N.º de jugadores:** de 2 a 4 jugadores
 -  **Contenido:** 72 cartas "Océano", 4 minitableros de jugador "Base científica Antártida", 1 ficha "1.º jugador"
 -  **Objetivo del juego:** reunir la cantidad suficiente de krill y peces para poder atraer a las criaturas marinas del océano Glacial Antártico.
- ¡El primer jugador que consiga **8 puntos de victoria** gana la partida!

Preparación del juego:

Barajar las cartas "Océano" y colocarlas en una pila, boca abajo, en el centro de la mesa para formar el montón.

Cada jugador elige su minitablero y se lo coloca delante (con 2 jugadores, utilizar los tableros 1 y 2; con 3 jugadores, los tableros 1 a 3; y con 4 jugadores, todos los tableros).

Los tableros se distribuyen por orden de turno: el 1.º jugador recibe el tablero 1 + la ficha Pato "1.º jugador", el 2.º jugador el tablero 2, y así sucesivamente.

Nota: en una partida con 4 jugadores, el cuarto jugador comienza la partida con 1 corazón en su tablero.



Desarrollo de la partida:

Una partida se juega en varias manos, hasta que al menos un jugador consiga 8 puntos de victoria.

Cuando esto ocurre, se termina la mano en curso antes de proceder al recuento final.

Preparación de una mano

Para empezar la mano, se roban **3 cartas por jugador** (es decir: 6 cartas para 2 jugadores, 9 cartas para 3 jugadores, 12 cartas para 4 jugadores) y se colocan **boca arriba en el centro de la mesa** para crear el mercado.

FROSTLINE



DJ05068



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr