



JB HOWELL
MICHAEL MIHEALSICK

MR. CUDDINGTON



TIDAL BLADES

BANNER FESTIVAL

SKYBLIND
TABLETOP

TIDAL BLADES

BANNER FESTIVAL

Wielobarwne proporce łopoczą nad tłumem Navirian zdążających do Trawl na długo oczekiwany Festiwal flag. Jesteś rzutkim kupcem, który stara się przynieść jak najwięcej zysku swemu domowi handlowemu. Do twoich zadań należą sprzedaż towarów, nawiązanie kontaktów z właściwymi dostawcami oraz stawianie zakładów w wyścigach wodopławów – możliwości jest wiele, ale zwycięzca może być tylko jeden!

OPIS I CEL GRY

W trakcie 3 kolejnych dni gracze będą konkurować w sprzedaży w każdym kwartale miasta, starając się jak najlepiej wykorzystać swoje towary. Zawieranie umów pozwoli na zdobycie premii z lokacji i dumne podwieszenie flag jeszcze wyżej. Dobrze rozegrane karty pozwolą też na dostęp do wpływowych Navirian albo pomnożenie bogactwa w wyścigach poprzez odpowiednio wycelowane w czasie popisy. W każdej rundzie zyski zostaną rozdzielone w oparciu o większość flag w każdym z regionów. Gracz, który na koniec gry osiągnął największe zyski, zostaje zwycięzcą!

Dodatkowe materiały dotyczące gry (w języku angielskim): odwiedź [Bit.ly/SB-Tabletop](https://bit.ly/SB-Tabletop) lub zeskanuj QR poniżej.



ELEMENTY GRY



plansza



20 owoców goya



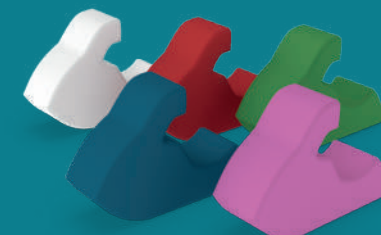
1 brama targowa



70 flag
(po 14 w kolorach graczy)



35 kart postaci
(po 7 w kolorach graczy)



5 wodopławów
(po 1 w kolorach graczy)



40 kart towarów



5 kart pomocy
(po 1 w kolorach graczy)



46 żetonów zysków
(18 × 1, 16 × 3, 12 × 6)

PRZYGOTOWANIE GRY



1 Umieść planszę pośrodku stołu.

2 Stwórz talię towarów:

- W grze innej niż 5-osobowa usuń z talii karty o wartości „0” z każdego zestawu kolorów (w grze są 4 zestawy) i odłóż je do pudełka.
- Pozostałe karty towarów przetasuj i umieść zakryte obok planszy, tworząc talię towarów.

3 Obok planszy umieść w rezerwie wszystkie owoce.

4 Stwórz talie postaci:

- Wybierz kolor.
- Weź wszystkie karty postaci w wybranym kolorze i umieść je zakryte w kolejności od najniższej karty („1 Profit”, czyli 1 zysku) na wierzchu do najwyższej karty („28 Profit”, czyli 28 zysku) na spodzie.
- Umieść tę talię w swoim obszarze gry i zostaw miejsce obok na stos punktacji.

5 Weź kartę pomocy oraz wszystkie flagi w swoim kolorze i umieść je w swoim obszarze gry obok swojej talii postaci.

6 Umieść wodopław w swoim kolorze na pierwszym polu toru wyścigu (na środku planszy).

7 Umieść bramę targu na kolorowym okręgu, wzdłuż czwartego pola toru wyścigu.

8 Stwórz pulę owoców. Umieść owoce pośrodku planszy w liczbie właściwej dla liczby graczy:

Liczba graczy	Owoce w puli
2	7
3	9
4	11
5	13

9 Rozdaj z talii towarów po 8 kart każdemu z graczy.

- W grze 5-osobowej rozdaj jedynie po 7 kart.

Pozostałe karty odłóż zakryte na stół.

10 Podczas gry 2- i 3-osobowej umieść po 1 fładze z każdego koloru niebiorącego udziału w rozgrywce na polach „Even” (parzyste) i „Odd” (nieparzyste) w każdym kwartale.

11 Podziel żetony zysku według rodzaju i umieść je obok planszy.



To jest symbol zysku. Znajduje się on na kartach postaci, towarów oraz żetonach zysku.

OPIS PLANSZY

- 1 Plansza jest podzielona na połowy cienkim, białym mostem łączącym brzegi planszy z numerowanym torem wyścigowym. Most ten rozdziela 2 regiony: jeden pomarańczowo-żółty i drugi fioletowo-turkusowy.
- 2 Dodatkowe 2 krótsze mosty odchodzące od toru wyścigowego dzielą każdy region na 2 kwartały. Każdy kwartał to 1 kolor na kolorowym okręgu. Brama targowa, która znajduje się na tym okręgu, nigdy go nie opuszcza i porusza się na nim zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Położenie bramy podczas gonitwy wyznacza aktywny kwartał tej gonitwy.
- 3 W każdym kwartale znajduje się 4-półowa przystań, na której można umieszczać flagi. Każde pole przystani przyznaje pokazaną na nim premię graczyowi, który umieści na tym polu swoją flagę.
- 4 Przystań prowadzi do wieży regionu – piątego pola wspólnego dla obu kwartałów w regionie. Wieża jest specjalnym polem dla obu kwartałów w regionie, a dowolne flagi umieszczone na wieży pozostają na niej do końca gry. Pole wieży jest najdalszym polem, na którym możesz umieścić flagę, i jest uznawane za koniec przystani. Na wieży może znajdować się dowolna liczba flag.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka w *Banner Festival* trwa 3 rundy, z których każda kończy się fazą punktacji. Na końcu trzeciej rundy rozpatrz w pełni fazę punktacji końca rundy, a następnie przejdź do punktacji końcowej.

W zależności od liczby graczy każda runda składa się z 7 albo 8 gonitw. Podczas każdej gonitwy wybierzesz i zagrasz z ręki 1 kartę towaru. Poniżej znajduje się opis gonitwy.

W KAŻDEJ GONITWIE ZRÓB, CO NASTĘPUJE:



GRACZ PROWADZĄCY PORUSZA BRAMĄ TARGOWĄ

Graczem prowadzącym zostaje gracz, który zagrał najniższą kartę w poprzedniej gonitwie.

Pomiń ten krok w pierwszej gonitwie gry. Porusz bramę o 1, 2, 3 albo 4 pola kolorowego okręgu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Położenie bramy wyznaczy kwartał, w którym gracze będą rywalizować w tej turze.



Trawlerowie stanowią zgraną społeczność, wielu z nich zajmuje się połowem mątwokrągów i innych dużych stworzeń morskich. Eksportują owoce morza do miast, ale poza tym nie mają zbyt wielu kontaktów z turystami. Aby poradzić sobie z wyjątkowymi tłumami podczas festiwalu, handel jest regulowany dzięki bramie targowej. Pomaga to zarówno usprawnić nawigację, jak i zapewnić rozrywkę dla biorących udział w festiwalu handlarzy.

2

JEDNOCZEŚNIE ZAGRYWACIE KARTY TOWARÓW

Wybierz kartę z ręki i umieść ją zakrytą przed sobą. Po tym, jak wszyscy gracze wybrali swoją kartę biorącą udział w gonitwie, odkryjcie jednocześnie wybrane karty i porównajcie je ze sobą w oparciu o aktualny kwartał bramy targowej.

Aby zwyciężyć, na koniec gry musisz mieć największe zyski. Wybór właściwej karty we właściwej chwili stanowi klucz do zwycięstwa. Najwyższa zagrana karta w gonitwie przesunie wodopław właściciela, najniższa pozwoli jej właścicielowi na skorzystanie z jej specjalnej zdolności, a wszystkie karty pomiędzy pozwolą na umieszczenie flag. Każda z tych dróg przynosi zysk i może doprowadzić do zwycięstwa.



W tym przykładzie, zgodnie z kolejnością wynikającą z pozycji bramy targowej, turkusowa „2” jest najwyższą kartą w tej gonitwie. Zarówno pomarańczowa „6”, jak i żółta „5” są kartami pomiędzy, a najniższą kartą jest żółta „2”.

KOLEJNOŚĆ KART WEDŁUG KWARTAŁÓW

Kolejność kart towarów wiąże się z nadrukowaną na planszy kolejnością zestawów. Mieszkańcy każdego kwartału inaczej cenią sobie poszczególne towary.



Jeśli brama targowa znajduje się na polu turkusowego kwartału, wszystkie turkusowe karty są warte więcej niż karty fioletowe, fioletowe są warte więcej niż pomarańczowe, a pomarańczowe więcej niż żółte. Numer na kartach towarów wskazuje pozycję w obrębie danego zestawu – np. turkusowe „8” zawsze będzie wyższe od turkusowego „5”.

Ta kolejność jest zawsze ustalana na podstawie kolejnych kolorów kwartałów.

Na koniec gry otrzymujesz zysk równy wartości widocznej na wierzchniej odkrytej karcie postaci.

GRA 2- I 3-OSOBOWA: Zanim gracze wybiorą swoje karty, odkryj 1 losową nierozdaną kartę z talii towarów. W grze 2-osobowej umieść dodatkową kartę z talii towarów, tym razem zakrytą, i odkryj ją dopiero, gdy wszyscy gracze odkryją swoje karty. Akcje na tych dodatkowych kartach nie są rozpatrywane. Jeśli dowolna z tych dodatkowych kart jest najniższa, na początku następnej gonitwy brama targowa porusza się dokładnie o 3 pola (zamiast o liczbę pól wskazaną przez jakiegoś gracza).

3

ROZPATRZ AKCJE

Po uporządkowaniu kart towarów zgodnie z hierarchią aktualnego kwartału wszyscy gracze jednocześnie rozpatrują swoje akcje. Są 3 możliwe akcje, a gracz wykona jedną z nich, w zależności od tego, czy jego karta była najwyższa, najniższa czy pośrednia.

NAJWYŻSZA KARTA

Porusz swój wodopław zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na pole z bramą targową. Jeśli twój wodopław już znajduje się na tym polu, wykonaj nim całe okrążenie.

Nie odkrywaj swojej karty postaci, dopóki nie zakończysz ruchu. Oznacza to, że jeśli przekroczyłeś ósme pole toru i zakończyłeś na polu popisu swojej aktualnej karty postaci, zdobywasz owoc przed odkryciem kolejnej karty.

- Za każdym razem, gdy twój wodopław przekroczy ósme pole toru wyścigowego, odkryj wierzchnią kartę swojej talii postaci i umieść ją odkrytą obok talii. Czym więcej okrążeń przeplyniesz, tym więcej odkryjesz kart z talii postaci i tym większy będzie twój zysk na koniec gry!
- Jeśli twój wodopław zakończy swój ruch dokładnie na polu popisu wskazanej przez twoją wierzchnią kartę postaci, zdobądź z puli 1 owoc. Twoja 2., 3., 4. i 5. karta postaci wskazuje konkretne pole, na którym może przeprowadzić popis.
- Jeśli twój wodopław wykona kolejne okrążenie, a w talii postaci nie masz więcej kart postaci, twój stos punktacji nie zmienia się. Zamiast tego zdobywasz 3 owoce.

Kupcy nie ścigają się, ale domy handlowe często wystawiają profesjonalnych zawodników pod własną flagą. Gdy wykorzystujesz swój towar do wsparcia zawodnika, zwiększasz rozpoznawalność i obroty firmy. Przy odrobinie szczęścia i planowania tak wykorzystane towary mogą przynieść więcej zysku niż ich sprzedaż.

OPIS KARTY POTACI

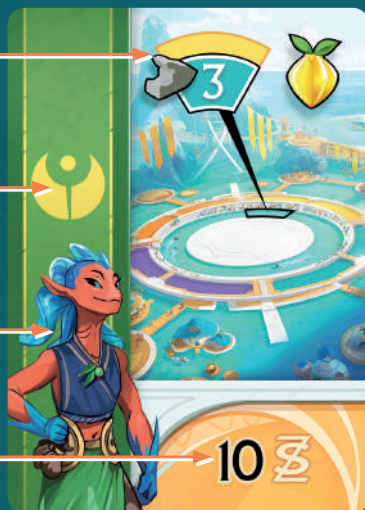
Każda karta postaci zawiera:

Pole popisu

Flagę postaci

Ilustrację postaci

Zysk



NAJNIŻSZA KARTA

Zyskaj zdolność wydrukowaną na karcie towaru, którą zagrałeś w tej gonitwie. Zostajesz graczem prowadzącym (i wybierzesz, dokąd poprowadzi brama targowa w następnej gonitwie).

Jeśli żaden z graczy w **2- albo 3-osobowej grze** nie ma najniższej karty, nie ma gracza prowadzącego i brama targowa postępuje o dokładnie 3 pola na początku następnej gonitwy.

To jedyna sytuacja, w której rozpatrujesz zdolność wydrukowaną na swojej karcie towaru. Jeśli karta jest najwyższa albo pośrednia, nie rozpatruj akcji ze swojej karty towaru.

Jeśli jesteś w stanie wykorzystać karty towaru na potrzeby ich zdolności, to znaczy, że zaczynasz rozumieć grę! Udanie się wprost do dostawcy może umożliwić ci dostęp do specjalnych umów i przewag. Te wpływowo postaci z Navirii są bardzo poszukiwane i dlatego tylko jeden kupiec naraz może sobie pozwolić na specjalne względy.

POŚREDNIE KARTY

Umieść flagę w tym kwartale.

Podążaj za ścieżką i umieść swoją flagę na pierwszym polu, na które pozwala twoja karta. Np. jeśli masz parzystą liczbę, sprawdź, czy dostępne jest pole dla parzystej („Even”), a jeśli nie, przejdź do pola, które odpowiada kolorowi twojej karty. Jeśli i takie pole nie jest dostępne, umieść swoją flagę na wieży regionu.

Zawsze gdy umieszczasz swoją flagę, natychmiast otrzymujesz premię wskazaną na dole pola właśnie umieszczonej flagi. Te premie są zaznaczone na każdym polu i albo pozwolą ci zyskać dodatkowy owoc, albo pozwolą umieścić dodatkową flagę na tym samym polu.



nieparzyste albo parzyste pola – umieść dodatkową flagę na tym polu przystani



zyskaj 1 albo 2 owoce w zależności od pokazanego zestawu

Wieża

Jeśli żadne z niezajętych pól nie pasuje do koloru ani numeru twojej karty, swoją flagę umieszczasz na wieży. Wieża nie przyznaje żadnej natychmiastowej premii, ale swoją flagę może na niej umieścić wielu graczy, i to wielokrotnie, a dodatkowo flagi na wieży nie są usuwane podczas fazy punktacji (patrz „Faza punktacji” na str. 8).

Gdy gracz umieści flagę na polu innym niż wieży, to pole jest uznawane za zajęte. Jeśli jednak wielu graczy zagrało karty pasujące numerem/kolorem do tego samego pola w tej samej gonitwie, wszyscy ci gracze umieszczają flagę na tym polu – jest ono uznawane za zajęte dopiero wtedy, gdy gonitwa się zakończy.

OPIS KARTY TOWARU

Każda karta towaru zawiera:

Numer (o niepowtarzalnej w zestawie wartości 0–9)

7

Smoked Banclam

Zestaw (fioletowy, żółty, pomarańczowy albo turkusowy)



Zdolność (pokazaną w dolnej części obok postaci)



Sai

Gain 1 Fruit for each Banner you have in this Region.
(Min. 1, Max. 6 - Includes Tower)

Karty o tym samym numerze posiadają te same zdolności. Wynika z tego, że wszystkie „7”, niezależnie od ich koloru, posiadają tę samą zdolność co karta pokazana w tym przykładzie. Pośród kart towarów istnieje tylko 10 różnych efektów kart.

Bartek zagrywa pomarańczową „6”, która w tej gonitwie jest pośrednią kartą. Zazwyczaj jego „6” powinna być umieszczona na pierwszym polu, ponieważ jest parzysta. To pole jest już jednak zajęte przez flagę innego gracza. Podąża zatem za ścieżką i następnym polem, które pasuje do jego karty, jest czwarte pole (ponieważ jego karta jest pomarańczowa).



Bartek umieszcza swoją flagę na tym polu i natychmiast zbiera 2 owoce z puli. Jeśli inny gracz również zagrałby pośrednią pomarańczową kartę, ten gracz również umieściłby swoją flagę na tym samym polu co Bartek i również zebrałby 2 owoce.

Po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzyli swoje akcje, rozpoczyna się nowa gonitwa, na początku której gracz prowadzący przesuwam bramę targową. Ten cykl się powtarza, dopóki wszyscy gracze nie zagrają wszystkich swoich kart z ręki, po czym rozpoczyna się faza punktacji (patrz „Faza punktacji” na str. 8).

OWOCE I PULA OWOCÓW

Podczas przygotowania gry została stworzona pula owoców. Wiele efektów w grze sprawi, że dobierzesz owoce. Wszystkie dobierane owoce pochodzą z puli.

Gdy w puli skończą się owoce, natychmiast dochodzi do uczty. Uczta przebiega następująco:



- 1 Upewnij się, że wszyscy gracze dobrali wszystkie należne im owoce ze wszystkich efektów aktualnej gonitwy. Jeśli w puli nie ma dostatecznej liczby owoców, brakujące owoce dobierz z pudełka.
- 2 Porównaj liczbę owoców wszystkich graczy.
 - Jeśli masz najwięcej owoców (albo remisujesz w największej liczbie), dobierz żetony zysku w liczbie równej liczbie zebranych owoców, a następnie zwróć swoje owoce do rezerwy.
 - Pozostali gracze dobierają żetony zysku w liczbie równej połowie zebranych przez każdego z graczy owoców, zaokrąglając do góry. Następnie zwracają swoje owoce do rezerwy.
- 3 Przygotuj pulę dobierając owoce z rezerwy od nowa, tak by liczba owoców w puli zgadzała się z tą na początku gry:

Liczba graczy	2	3	4	5
Pula owoców	7	9	11	13

Na koniec gry odbędzie się finałowa uczta (nawet jeśli pula owoców nie opustoszała podczas finalnej gonitwy).



Różowy gracz zapunktuje tylko połowę swoich owoców (zaokrąglając w górę). Zatem w tym przypadku odrzuci, oba owoce do rezerwy i zyska 1 punkt zysku. Gracze czerwony i zielony mają obaj po najwięcej owoców – odrzucają je wszystkie i zyskują 4 punkty zysku.

Chociaż w Trawl rośnie wiele owoców, tak samo jak i w reszcie Navirii, to jednak region ten słynie głównie z goya – jasnożółtych owoców, które dojrzewają raz na sześć mokrych sezonów. Ze względu na ich rzadkość (oraz zaskakującą długowieczność) owoce goya stały się tradycyjnym podarkiem wymienianym w trakcie Festiwalu flag.

FAZA PUNKTACJI

Po ostatniej gonitwie w każdej rundzie następuje faza punktacji. Aby rozpatrzyć fazę punktacji, wykonaj następujące kroki:

1

ROZLICZ WIĘKSZOŚCI FLAG

Każdy region przyznaje żetony zysku graczowi/graczom z największą liczbą flag w tym regionie. Region to para kwartałów, które łączy wieża (pomarańczowy i żółty tworzą jeden region, a fioletowy i turkusowy drugi).

- Gracz z największą liczbą flag otrzymuje 6 punktów zysku.
- Drugi otrzymuje 3 punkty zysku.
- Trzeci otrzymuje 1 punkt zysku (tylko w grach 4- i 5-osobowych).

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują najwyższą możliwą nagrodę, ale nagroda za następne miejsce jest pomijana. Np. w grze 4-osobowej, jeśli Romek i Grześ obaj posiadają po 4 flagi w regionie, a Bartek ma 3 flagi, to Romek i Grześ zdobywają po 6 punktów zysku, a Bartek 1 punkt zysku.

W wariantach 2- i 3-osobowym neutralne flagi w każdym regionie liczą się do tych większości. To oznacza, że aby zdobyć zysk podczas fazy punktacji, musisz mieć 2 albo więcej flag w regionie.

2

USUNIĘCIE FLAG

Zwróć wszystkie swoje flagi z pól innych niż wieża do swojej rezerwy. Flagi na wieżach pozostają na nich pomiędzy rundami. W rozgrywkach 2- i 3-osobowych neutralne flagi nie są usuwane w tym kroku.

3

PRZYGOTOWANIE DO NOWEJ RUNDY

Jeśli to trzecia faza punktacji, przejdź do końca gry i punktacji końcowej. Jeśli nie, przetasuj wszystkie karty towarów i rozpocznij rundę rozdaniem 8 kart każdemu z graczy (albo 7 kart w grze 5-osobowej). Gracz, który ostatnio zagrał najniższą kartę, pozostaje graczem prowadzącym i porusza bramą handlową w pierwszej gonitwie tej rundy.

Karty towarów o wartości „9” w stosach punktacji nie powracają do talii towarów. W związku z tym może się zdarzyć, że 1 karta może być nierozdana w grach 4- i 5-osobowych.

KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się po trzeciej fazie punktacji. Należy przyznać punkty za:



PRZEPROWADZONĄ UCZTĘ

(patrz „Zdolności kart towarów” na str. 10), ale nie przygotuj puli owoców od nowa. Zapunktuj jak zwykle, przemieniając wszystkie owoce w żetony zysku i odrzucając owoce do rezerwy.



ŻETONY ZYSKU

Łączna wartość wszystkich twoich żetonów zysku.



GÓRNĄ KARTĘ POSTACI

Zysk pokazany na górnej odkrytej karcie z twojej talii postaci.

WSZYSTKO INNE

Zyski z dowolnych innych elementów w twoim obszarze gry (jak np. karty towarów o wartości „9”).

Gracz z największym zyskiem wygrywa! W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma na planszy więcej flag. Jeśli i to nie rozwiązuje remisu, wszyscy remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

DOMY HANDLOWE



Podczas festiwalu wszystkie domy handlowe konkurują o tych samych klientów i starają się poszerzyć swoje zapasy na tę okazję. Jednak za każdą flagą kryje się wyjątkowa historia.

AQUARIUS IMPORTS

Aquarius Imports słynie z rzemieślników z całego Naviri i nie tylko. Ich stragany zawsze lśnią na targach, iskrząc kolorowymi wystawami ręcznie robionej biżuterii. Ich sprzedawcy lubią powtarzać, że każdy przedmiot ma swoją historię, i chętnie ci o niej wszystko opowiedzą.

MOONTIDE EXCHANGE

Naviri jest pełne specjalistów od napraw jednostek pływających, ale niewielu z nich mogłoby wykonywać swój zawód bez szybkich i całodobowych usług Moontide Exchange. W ostatnich latach dom handlowy szybko się rozwinął i oferuje więcej niż tylko części zamienne, ale nadal szczeni się tym, że jest jednym z niewielu kolektywów działających pod gwiazdzistą nocą.

FLOTA BOKAI

Każdy, kto poczuł głód na morzu, prawdopodobnie nieświadomie szukał białych flag floty Bokai. Choć nie mają w magazynach wszystkiego, mają przynajmniej podstawowe zaopatrzenie i dostarczą je najszybciej. Kolektyw stał się powszechnie znany w branży gastronomicznej, zapewniając ogromne dostawy towarów i składników dla dryfujących i odległych restauracji.

BLUEHORN GOODS

Bluehorn Goods sprzedaje głównie egzotyczne towary ze Stoen, ale w przeciwieństwie do innych handlarzy nie stroni od docierania do klientów bezpośrednio z własnego doku. Ich strategia opiera się na jednym prostym spostrzeżeniu: rosnącym zainteresowaniu zagranicznymi towarami i ogromnym niezagospodarowanym rynku Navirian, którzy niechętnie przypalają płetwy na brzegu, aby takie towary zdobyć.

DELIKATESY TENTACULAR

Choć obsługa Tenty jest powolna, a ich siedziba trudna do znalezienia, oferują coś, czego nikt inny nie może: najrzadsze i najbardziej osobliwe towary w Naviri. Wszyscy ich handlowcy są doświadczonymi łowcami wiedzy i będą pracować niestrudzenie, aby znaleźć tę rzadką perłę, o której zawsze marzyłeś – i nie jesteś pewien, czy w ogóle istnieje.

ZDOLNOŚCI KART TOWARÓW

0



Grido

Advance your Watercraft to the Trade Gate's position.



Ta karta znajduje się w talii tylko w rozgrywce 5-osobowej.

Przesuń swój wodopław (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) na pole bramy targowej. Jeśli już był na bramie targowej, porusz go o pełne okrążenie.

3



Korg

Advance your Watercraft 1 space for each of your Banners in this Region. (Min. 1 - Includes Tower)



Przesuń swój wodopław o 1 pole (zegarowo) za każdą swoją flagę w tym regionie.

Minimum 1 pole. Łącznie z twoimi flagami na wieży.

6



Miskie

Advance your Watercraft 2 spaces for each of your Banners in this Region. (Min. 2 - Includes Tower)



Przesuń swój wodopław o 2 pola (zegarowo) za każdą swoją flagę w tym regionie.

Minimum 2 pola. Łącznie z twoimi flagami na wieży.

1



Nyrock

Gain 1 Fruit and Advance your Watercraft 2 spaces.



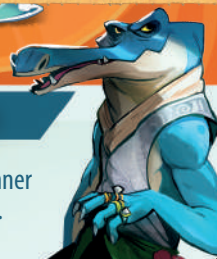
Zyskujesz owoc i przesuwasz swój wodopław o 2 pola (zegarowo).

4



Lokam

Gain 1 Fruit for each Banner you have in this Quadrant. (Min. 1, Max. 4 - Includes Tower)



Zyskujesz 1 owoc za każdą flagę, którą posiadasz w tym kwartale.

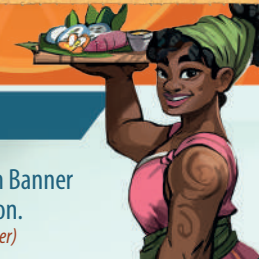
Minimum 1, maksimum 4 owoce. Łącznie z twoimi flagami na wieży.

7



Sai

Gain 1 Fruit for each Banner you have in this Region. (Min. 1, Max. 6 - Includes Tower)



Zyskujesz 1 owoc za każdą flagę, którą posiadasz w tym regionie.

Minimum 1, maksimum 6 owoców. Łącznie z twoimi flagami na wieży.

2



Kase

Place a Banner in the Quadrant's nearest available space.



Umieść flagę na najbliższym dostępnym polu, ignorując wymóg pola dotyczący koloru i numeru karty. Wieża może być najbliższym dostępnym polem, o ile reszta pól przystani w tym kwartale jest zajęta.

5



Starlove

Place 1 Banner at this Region's Tower.



Umieść flagę na szczycie wieży tego regionu.

8



Babs

Place 2 Banners at this Region's Tower.



Umieść 2 flagi na szczycie wieży tego regionu.

9

5

Caiman

Place this card in
your scoring pile.
It is worth 5.



Umieść tę kartę w swoim stosie punktacji. Jest warta 5 zysku.

Ten efekt na stałe usuwa tę kartę z talii.

Każda z „9” reprezentuje jedno z Ostrzy pływów – elitarnej gwardii broniącej rafy przed atakami potworów. Festiwal flag odbywa się po turnieju, w którym zostali wybrani nowi obrońcy, i stanowi dla Navirian doskonałą okazję do powitania bohaterów w przyjemnych okolicznościach – tj. zanim wyruszą na niebezpieczne misje.



PRZYKŁAD PUNKTACJI

Tutaj przyjrzymy się przykładowi procesowi punktacji w grze 4-osobowej. Właśnie zakończyła się trzecia runda gonitw i przechodzimy do fazy punktacji trzeciej rundy, po której natychmiast przejdziemy do punktacji końcowej.

	RÓŻOWY	ZIELONY	CZERWONY	BIAŁY
Punkty zdobyte w rundach 1 i 2	21	15	14	16
Runda 3				
Flagi regionu 1	5 flag	4 flagi	3 flagi	1
Flagi regionu 2	2 flagi	0 flag	4 flagi	6
Punktacja końcowa				
Uczta	2 owoce	3 owoce	2	4 owoce
Najwyższa odkryta karta postaci	21	6	15	3
Zapunktowane karty towarów o wartości „9”	0	5	0	5
SUMA punktów	50	31	38	34

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

AUTORZY

JB Howell i Michael Mihealsick

ILUSTRACJE I FABUŁA

Mr. Cuddington

PROJEKT GRAFICZNY

Matt Paquette & Co.

ROZWÓJ GRY

James Hudson, Ben Kepner, Dan Stong

PRODUKCJA

Kate Finch

REDAKCJA

Jonathan Cox

PROTOTYP

Dan Stong

TESTERZY

Jess Morse, Matt Faulisi, Casey Adams, Brianna Nivinski, Kate Finch, Lauren Peterson, John Hynes, Michael Stong, Judy Stong, Lizzy Iverson, Sandra Hudson, Parker Hudson, Stella Hudson, Dan (Shoe) Hsu, Christina Ha, Tom Twedell, Robbi Ramirez, Bryan Kline, Ryan Paul, William Madden, Shana Boss-Hill, Nick Vollentine, Ian Zang, Brandon Vieira, Camden Clutter, Don Riddle, David Abelson, Jeff Howell, Mark Howell

© 2021 Skybound, LLC i podmioty zależne. Skybound i inne powiązane logo to znaki towarowe Skybound, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez zgody. Wyprodukowano w Chinach.

OSTRZEŻENIE: Ta gra zawiera małe części i może grozić zadławieniem.

NAD POLSKĄ INSTRUKCJĄ PRACOWALI

Marek Baranowski, Marta Kania.



TIDAL BLADES
BANNER FESTIVAL