



Flow



RULEBOOK

2



LIVRET DE RÈGLES

13



ANLEITUNG

25



ZASADY GRY

37



RULEBOOK

"Flow" is a cooperative game inspired by the hit animated film that plunges you into an exciting adventure of real-time action, massive waves, and split-second decisions. Collectively, you and your friends try to help the cat and his unlikely companions get back on the boat. There is water everywhere and it's rising fast. The only chance of survival for the animals is to find a safe path to swim. However, time is running out, and the giant waves keep washing everything away. Now, only your team's quick thinking and decision-making skills can save the animals and help them continue their boat journey before they run out of strength.

COMPONENTS

1 game board



2 Giant Wave dice:

1 black and 1 white



3 Bird tokens



26 cards:

15 Action cards



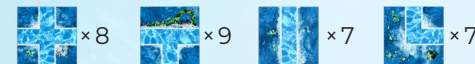
11 Scenario cards



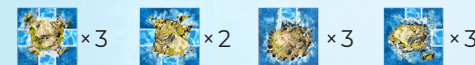
51 tiles:

42 Map tiles:

without obstacles



with obstacles



1 Boat tile



8 Scenario tiles with obstacles



You need to provide a 1-minute timer to play the game. Use a phone or use the "Flow" video:



GAME OVERVIEW

“Flow” is a cooperative game where players work together to connect four animal spaces to the Boat tile in the center of the board before they run out of tiles.

SETUP



- 1 Place the game board in the center of the table.
- 2 Put the Boat tile with the 4 open paths facing up on the center of the game board.
- 3 Leave the 11 Scenario cards and 8 Scenario tiles with obstacles in the box (they are used when playing with scenarios).
- 4 Shuffle the 42 Map tiles and place them face down in many draw piles next to the game board within easy reach for all players.
- 5 Place the 3 Bird tokens and 2 Giant Wave dice nearby within easy reach for all players.

- 6 Shuffle the Action cards and deal a number of them to each player based on the number of players:

1 player:	3 cards
2 players:	2 cards each
3–6 players:	1 card each

Place the remaining Action cards face down on the table to form a draw pile within reach.

- 7 The player who most recently watched the film “Flow” goes first and sets a 1-minute timer. If nobody watched the film, then the player who most recently went swimming goes first.

HOW TO PLAY

To start the first round, the first player starts the 1-minute timer and then takes their turn.

On their turn, the player must perform **one** of the following actions:

- **Draw a tile.**
- **Play an Action card.**

After completing the action, the turn passes to the next player in clockwise order.

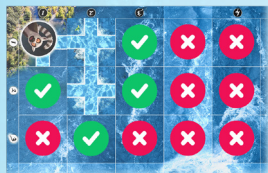
Draw a Tile

The player draws a tile from any face-down pile and places it on an empty space on the board. This creates a safe swimming path to the boat for the animals.

If the drawn tile is a , , or  tile, instead of placing it on the board, the player may choose to discard it and draw an Action card into their hand. They cannot do this if the Action card draw pile is empty.

Tile placement rules

- 1 The tile **must be placed next to an animal space or at least one other tile** on the board, connected horizontally or vertically.



Example: The new tile must be placed on any of the 4 marked spaces connected to the tiles or animal spaces on the board.

- 2 The tiles **must create an uninterrupted path** of water from at least one animal space to the newly placed tile.



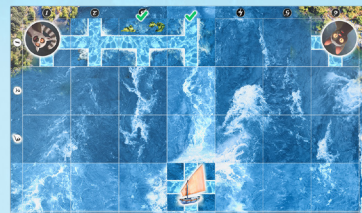
Example: Although they would be connected to the tiles on the board, the new tiles may not be placed on any of the marked spaces, because, they would not form an uninterrupted path from an animal space.

- 3 The tile's edges **must match the edges of all the tiles it touches** – an edge with an open path must touch an edge with an open path. An edge without an open path must touch another edge without an open path.



Example: The new tile in this particular orientation may not be placed on any of the three shown spaces, because at least one of the edges would not match the edge it touches.

Any tile edges may touch the edges of the board.



Example: Tiles may be placed with either edge (open path or no path) pointing to the edge of the board.

The player must discard any tile with obstacles without drawing an Action card if:

- there is no valid space to place it on, or
- the **only valid placement** would lead to both paths of an animal space being **completely** blocked, making an uninterrupted path to the boat impossible.

After removing one or more tiles from the board (e.g. Giant Wave phase, card effects), all other tiles **stay on the board**, even if they do not have an uninterrupted path to an animal space.

Important: A player may only draw a tile after the previous player has fully completed their turn.

Play an Action card

The player plays an Action card from their hand and performs its effect. Then, they discard the card face up, except for the “Calm Waters” card, which gets discarded after next Giant Wave phase.

Unless stated otherwise, players can always share information about the cards in their hand.

Giant Wave phase

Players must always keep an eye on the timer.

When the 1-minute timer runs out, the round is over and the game pauses. If the current player has already drawn a tile, then they must first finish their action as usual.

Then, the current player rolls both of the Giant Wave dice and removes all of the tiles from the rows that match the number and color of the dice by discarding them face-up.



Example: A player rolls 3 on the white die and 2 on the black die. All tiles from the white row number 3 and the black row number 2 must be removed.

Giant Waves do not remove a tile with a Bird token on it. If a tile with a Bird token is about to be removed, remove the Bird token instead. However, if the tile with a Bird token is targeted by both Giant Wave dice (at the intersection of the rolls), both the Bird token and the tile are removed (see *Action Cards on page 9*).

Once the tiles are removed and discarded face-up, restart the timer and start a new round. The turn passes over to the next player in clockwise order.

END OF THE GAME

Winning condition: Players win when all animal spaces are connected to the Boat tile by one or more uninterrupted paths of water by the end of a player's turn.

Losing condition: Players lose when, at the start of a player's turn, there are no tiles left to draw and no Action cards to play.

ACTION CARDS



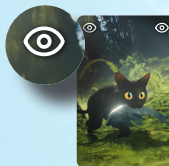
Support (*3): Remove and discard any tile, except for the Boat tile, from the board.



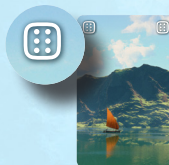
Bird (*3): Put a Bird token on any tile, except for the Boat tile, on the board. If a Giant Wave hits a tile with a Bird token on it, then remove the Bird token instead of the tile. A tile can only have one Bird token on it.



Current (*3): Take any tile from the board, except for the Boat tile, and place it on a new empty space. The tile must be placed according to the tile placement rules, except it does not need to create an uninterrupted path to an animal space.



Fishing (*2): Flip over **2 tiles** from the draw piles. In future turns, players may choose to draw 1 of these revealed tiles instead of drawing from a draw pile.



Calm Waters (*2): In the next Giant Wave phase, roll only 1 die instead of 2. The player rolling the die chooses which die to roll.

Note: Only one "Calm Waters" card can be played during a 1-minute round.



Return (*2): Choose any of the previously discarded tiles and place it on the board according to the tile placement rules. You cannot play this card if there are no discarded tiles.

PLAYING WITH SCENARIO CARDS

Scenario cards are a key element of the game that add variety, depth and exciting surprises for you and your friends. Some cards introduce Scenario tiles with obstacles on the board, while others impose restrictions, making the game more engaging and challenging. We recommend that your group start using Scenario cards after your first playthrough.

Additional Setup

After setting up the game, carry out these additional setup steps:

1. Place the 8 Scenario tiles with obstacles within reach. They are only used for certain Scenario cards.
2. Shuffle the 11 Scenario cards and place them next to the game board as a face-down draw pile.
3. Agree on a difficulty level and draw the number of Scenario cards as shown below:

Very Easy	1 Scenario card
Easy	2 Scenario cards
Medium	3 Scenario cards
Hard	4 Scenario cards
Very Hard	5 Scenario cards
Inconceivable!	6 Scenario cards

4. Place the drawn Scenario card(s) face up near the game board. Continue playing as usual, following the rules of each Scenario card.

SCENARIO CARDS



Scenario obstacles (*4): Take 2 Scenario tiles with obstacles. For each of those tiles, roll the 2 Giant Wave dice to determine their position. For example, if the roll indicates the intersection between the white row number 3 and the black row number 4, place the Scenario tile with obstacles there.



Reroll the dice, if the rolled space:

- is already occupied, or
- is an animal space (     ), or
- makes reaching the Boat tile with an uninterrupted path impossible.

Important: Scenario tiles with obstacles are different from regular Map tiles. When placing a tile next to a Scenario tile with obstacles, any of its edges (with or without open paths) may touch the Scenario tile with obstacles.



No Communication (*2): Players cannot communicate, except during the Giant Wave phase. If you draw both “No Communication” cards, discard one and draw a new Scenario card.



One Action Card per Round (*1): The group can play only one Action card per round.



No New Cards (*1): Players cannot discard Map tiles to draw new Action cards during the entire game.



No "Support" or "Current" Cards for obstacles (*1): "Support" or "Current" Action cards cannot move or remove any tile with obstacles. They can still be used on other tiles.



Single Path Boat Tile (*1): After setup (and potentially after placing Scenario tiles with obstacles), flip the Boat tile so that it shows the side with only one open path. You may choose the side of the board that the open path faces.



Obstacles remain after Giant Wave (*1): Obstacles cannot be destroyed by Giant Waves. They will remain on the board.

Note: If the restrictions on Scenario cards conflict with the standard game rules, follow the restrictions provided by the Scenario cards.

CREDITS

Game design: Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

Illustrations: Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

Game development: Egils Grasmanis, Jānis Grunte

Graphic design and layout: Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

Rulebook editing: Lines J. Hutter

English proofreading: Karl Erik Saks

Playtesting: Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, "Prototipas" Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdryš, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



LIVRET DE RÈGLES

« Flow » est un jeu coopératif inspiré par le film d'animation à succès du même nom « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau ». Le jeu va vous plonger dans une aventure passionnante d'actions en temps réel, de vagues géantes et de décisions à prendre en une fraction de seconde. Vos amis et vous allez, ensemble, essayer d'aider le chat et ses improbables compagnons à revenir sur le bateau. Il y a de l'eau partout et elle monte vite. La seule chance de survie pour les animaux est de trouver une voie sûre pour nager. Cependant, le temps s'écoule vite et les vagues géantes emportent tout sur leur passage. Maintenant, seules la rapidité d'esprit et les compétences de prise de décisions de votre équipe peuvent sauver les animaux et les aider à poursuivre leur voyage en bateau avant d'avoir épuisé toutes leurs forces.

CONTENU

1 plateau de jeu



2 dés Vague géante : 3 jetons Oiseau

1 noir et 1 blanc



26 cartes :

15 cartes Action



11 cartes Scénario



51 tuiles :

42 tuiles Carte :

Sans obstacle



Avec obstacles



1 tuile Bateau



8 tuiles Obstacle de Scénario



APERÇU DU JEU

« Flow » est un jeu coopératif dans lequel les joueurs jouent ensemble pour relier les quatre cases Animal à la tuile Bateau au centre du plateau avant d'avoir épuisé leurs tuiles.

MISE EN PLACE



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Placez la tuile Bateau avec les 4 voies libres visibles au centre du plateau de jeu.
- 3 Laissez les 11 cartes Scénario et les 8 tuiles Obstacle de Scénario dans la boîte. (Ces éléments seront utilisés lorsque vous jouerez avec les scénarios.)
- 4 Mélangez les 42 tuiles Carte et placez-les face cachée en plusieurs piles à côté du plateau de jeu qui doivent rester facilement accessibles à tous les joueurs.
- 5 Placez les 3 jetons Oiseau et les 2 dés Vague géante à proximité pour qu'ils soient facilement accessibles à tous les joueurs.

Vous aurez besoin d'un chronomètre de 1 minute pour jouer au jeu. Utilisez un téléphone ou utilisez la vidéo « Flow » :



- 6 Mélangez les cartes Action et distribuez-en un certain nombre à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs dans la partie :

1 joueur :	3 cartes
2 joueurs :	2 cartes chacun
3-6 joueurs :	1 carte chacun

Formez une pioche avec les cartes restantes face cachée pour qu'elle soit accessible à tous les joueurs.

- 7 Le joueur qui a le plus récemment vu le film « Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau » joue en premier et prend le chronomètre. Si personne n'a vu le film, alors le joueur qui est allé nager le plus récemment devient le premier joueur.

COMMENT JOUER

Le premier joueur lance le chronomètre de 1 minute pour commencer la première manche et ensuite il joue son tour.

À son tour, le joueur doit réaliser **une** des actions suivantes :

- Piocher une tuile.
- Jouer une carte Action.

Après avoir terminé l'action, c'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

Piocher une tuile

Le joueur pioche une tuile d'une des piles face cachée et la place sur une des cases vides du plateau de jeu. Cela offre une voie sûre aux animaux pour qu'ils puissent nager jusqu'au bateau.

Si la tuile piochée est  ou  ou , au lieu de la placer sur le plateau de jeu, le joueur peut choisir de la défausser pour piocher une carte Action qu'il prend en main. Il ne peut pas le faire si la pioche des cartes Action est vide.

Règles de placement des tuiles :

- 1 La tuile **doit être placée à côté d'une case Animal ou au moins à côté d'une autre tuile** sur le plateau, pour qu'elles soient reliées de manière horizontale ou verticale.



Exemple : la nouvelle tuile doit être placée dans n'importe laquelle des 4 cases indiquées reliées aux tuiles ou aux cases Animal sur le plateau.

- 2 Les tuiles **doivent créer une voie ininterrompue** d'eau partant d'au moins une case Animal jusqu'à la tuile nouvellement placée.



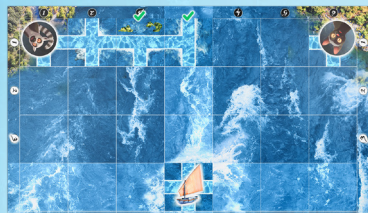
Exemple : bien qu'elles seraient reliées aux tuiles sur le plateau, les nouvelles tuiles ne peuvent pas être placées sur une des cases indiquées. En effet, la voie menant à une case Animal serait interrompue.

- 3 Les bords de la tuile **doivent correspondre aux bords de toutes les autres tuiles qu'elle touche**, un bord avec une voie libre doit toucher un bord avec une voie libre. Un bord sans voie libre doit toucher un autre bord sans voie libre.



Exemple : la nouvelle tuile, avec cette orientation particulière, ne peut pas être placée dans une des trois cases indiquées, car au moins un de ses bords ne correspondrait pas aux bords qu'elle touche.

📌 N'importe quel bord de tuile peut toucher le bord du plateau.



Exemple : les tuiles peuvent être placées avec n'importe quel bord (voie libre ou pas de voie) pointant vers le bord du plateau.

📌 Le joueur doit défausser une tuile Obstacle sans piocher de carte Action :

- s'il n'y a pas de case valide pour la placer dessus, ou
- si le **seul placement valide** amènerait à bloquer **complètement** les deux chemins d'une case Animal, avec pour effet de rendre impossible la construction d'une voie ininterrompue jusqu'au bateau.

📌 Après avoir retiré une ou plusieurs tuiles du plateau (par exemple, suite à la phase Vague géante ou aux effets de cartes), toutes les autres cartes **restent sur le plateau**, même si elles n'ont pas une voie ininterrompue vers une case Animal.

Important : le joueur ne peut piocher une tuile qu'après que le joueur précédent a terminé son tour.

Jouer une carte Action

Le joueur joue une carte Action de sa main et réalise son effet. Ensuite, il défausse la carte face visible, sauf pour la carte « Eaux calmes » qui sera défaussée après la prochaine phase Vague géante.

À moins que le contraire ne soit indiqué, les joueurs peuvent toujours échanger des informations sur les cartes qu'ils ont en main.

Phase de Vague Géante

Vous devez toujours avoir un œil sur le chronomètre.

Lorsque la minute est écoulée, la manche est terminée et le jeu est mis en pause. Si le joueur actuel a déjà pioché une tuile, il doit

alors terminer son action comme d'habitude.

Ensuite, le joueur dont c'est le tour lance les deux dés Vague géante, retire et défausse face visible toutes les tuiles des rangées correspondantes aux chiffres et à la couleur des dés.



Exemple : le joueur obtient un 3 sur le dé blanc et un 2 sur le dé noir. Toutes les tuiles de la rangée blanche numéro 3 et celles de la rangée noire numéro 2 doivent être retirées.

Les Vagues géantes ne retirent pas une tuile avec un jeton Oiseau dessus. Si une tuile avec un jeton Oiseau est sur le point d'être retirée, vous devez retirer le jeton Oiseau à la place. Cependant, si la tuile avec le jeton Oiseau est la cible des deux dés Vague géante (à l'intersection des deux résultats), le jeton Oiseau et la tuile sont tous les deux retirés (voir Cartes Action page 20).

Une fois les tuiles retirées et défaussées face visible, relancez le chronomètre et commencez une nouvelle manche. C'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

FIN DE LA PARTIE

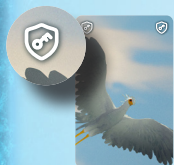
Condition de victoire : les joueurs remportent la partie quand toutes les cases Animal sont reliées à la tuile Bateau par une ou plusieurs voies d'eau ininterrompues à la fin du tour d'un joueur.

Condition de défaite : les joueurs perdent la partie, quand au début du tour d'un joueur, il ne reste plus de tuiles à piocher et qu'il n'y a pas de cartes Action à jouer.

CARTES ACTION



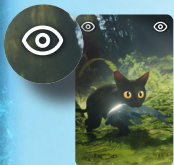
Soutien (*3) : retirez et défaussez une tuile du plateau de jeu, sauf la tuile Bateau.



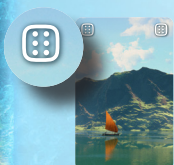
Oiseau (*3) : placez un jeton Oiseau sur n'importe quelle tuile sur le plateau de jeu, sauf la tuile Bateau. Si une Vague géante touche la tuile qui a un jeton Oiseau dessus, alors retirez le jeton Oiseau au lieu de la tuile. Une tuile ne peut avoir qu'un seul jeton Oiseau sur elle.



Courant (*3) : prenez une tuile du plateau de jeu, sauf la tuile Bateau et placez-la sur une nouvelle case vide. La tuile doit être placée en respectant les règles de placement des tuiles, à l'exception que la tuile n'a pas besoin de créer une voie ininterrompue vers une case Animal.

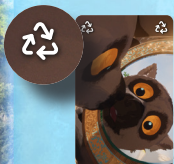


Pêcher (*2) : retournez **2 tuiles** sur les piles de tuiles à piocher. Lors des prochains tours, les joueurs pourront choisir de piocher 1 de ces tuiles révélées à la place de piocher dans une pile.



Eaux calmes (*2) : lors de la prochaine phase de Vagues géantes, ne lancez que 1 seul dé au lieu des 2. Le joueur lançant le dé choisit le dé qu'il va lancer.

Remarque : une seule carte « Eaux calmes » peut être jouée par manche de 1 minute.



Retour (*2) : choisissez n'importe laquelle des tuiles défaussées auparavant et placez-la sur le plateau en respectant les règles de placement. Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il n'y a pas de tuiles défaussées.

JOUER AVEC DES CARTES SCÉNARIO

Les cartes Scénario sont un élément clé du jeu, et elles vont vous apporter ainsi qu'à vos amis de la variété, de la profondeur et des surprises passionnantes. Certaines cartes introduisent des Obstacles de Scénario sur le plateau, alors que d'autres imposent des restrictions qui rendent le jeu plus stimulant et plus complexe. Nous vous conseillons d'utiliser les cartes Scénario après avoir joué votre première partie.

Mise en place supplémentaire

Après avoir préparé le jeu, réalisez ces 2 étapes supplémentaires de mise en place :

1. Placez les 8 tuiles Obstacle de Scénario à proximité. Elles ne seront utilisées que pour certaines cartes Scénario.
2. Mélangez les 11 cartes Scénario et placez-les à côté du plateau de jeu pour former une pioche face cachée.
3. Mettez-vous d'accord sur le niveau de difficulté et piochez le nombre de cartes Scénario indiqué.

Très facile	1 carte Scénario
Facile	2 cartes Scénario
Moyen	3 cartes Scénario
Difficile	4 cartes Scénario
Très difficile	5 cartes Scénario
Inimaginable !	6 cartes Scénario

4. Placez la (les) carte(s) Scénario piochée(s) face visible à côté du plateau. Continuez à jouer la partie comme d'habitude et suivez les règles de chaque carte Scénario.

CARTES SCÉNARIO



Obstacles de Scénario (x4) : prenez 2 tuiles Obstacle de Scénario. Pour chacune de ces tuiles, lancez les 2 dés Vague géante pour déterminer leur position. Par exemple, si le résultat obtenu indique l'intersection entre la rangée blanche numéro 3 et la rangée noire numéro 4, placez la tuile Obstacle de Scénario ici.



Relancez les dés pour un obstacle, si la case obtenue :

- est déjà occupée, ou
- est une case Animal (■□, ■■■, □■■■, ■■■■), ou
- rend le fait d'atteindre le Bateau avec une voie ininterrompue impossible.

Important : les tuiles Obstacle de Scénario sont différentes des tuiles Carte de base. Lorsque vous placez une tuile à côté d'un Obstacle de Scénario, n'importe quel bord (avec ou sans voie libre) peut toucher la tuile Obstacle.



Pas de communication (x2) : vous ne pouvez pas communiquer entre vous, sauf pendant la phase Vague géante. Si vous avez pioché les deux cartes « Pas de communication », défaussez-en une des deux et piochez une nouvelle carte Scénario.



Une carte Action par manche (x1) : le groupe ne peut jouer qu'une seule carte Action par manche.



Pas de nouvelles cartes (x1) : les joueurs ne peuvent pas défausser de tuiles Carte pour piocher de nouvelles cartes Action pendant toute la partie.



Pas de cartes « Soutien » ou « Courant » pour les obstacles (x1) : les cartes Action « Soutien » et « Courant » ne peuvent pas déplacer ou retirer les tuiles Obstacle. Elles peuvent toujours être utilisées sur les autres tuiles.



Tuile une Seule Voie vers le Bateau (x1) : après la mise en place (et après avoir potentiellement placé les tuiles Obstacle de Scénario), retournez la tuile Bateau sur le côté où il n'y a qu'une seule voie libre. Vous pouvez choisir le côté vers lequel la voie libre pointerait.



Les obstacles restent après la Vague géante (x1) : aucune tuile Obstacle ne peut être détruite par les Vagues géantes. Elles resteront sur le plateau.

Remarque : si les restrictions sur les cartes Scénarios entrent en conflit avec les règles du jeu de base, alors suivez les restrictions fournies par les cartes Scénario.

CRÉDITS

Auteurs : Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

Illustrations : Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

Développement du jeu : Egils Grasmanis, Jānis Grunte

Conception graphique et mise en page : Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

Rédaction des règles : Lines J. Hutter

Relecture des règles anglaises : Karl Erik Saks

Traduction des règles françaises : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Testeurs du jeu : Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, « Prototipas » Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdrys, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



ANLEITUNG

Flow ist ein rasantes kooperatives Echtzeitspiel, basierend auf dem gleichnamigen erfolgreichen Animationsfilm. Ein spannendes Abenteuer mit heimtückischen Riesenwellen und schnellen Entscheidungen. Gemeinsam helfe ihr der Katze und ihren drei ungleichen Freunden, einen Weg zurück zum Boot zu finden – denn das Wasser ist überall und steigt schnell. Findet einen sicheren Weg, den unsere kleinen Freunde schwimmen können! Und beeilt euch, denn die Zeit ist knapp und die Riesenwellen drohen alle Fluchtwege wegzuspülen. Nur ihr könnt die Tiere retten, bevor ihnen die Kraft ausgeht. Seid schlau und schnell, damit sie ihre Reise mit dem Boot fortsetzen können.



MATERIAL

1 Spielplan



2 Wellenwürfel

(1× schwarz, 1× weiß)



3 Vogelmarker



26 Karten:

15 Aktionskarten



11 Szenariokarten



51 Plättchen:

42 Wegeplättchen:

Ohne Hindernisse



Mit Hindernissen



1 Bootsplättchen



8 Szenario-Hindernisse



ÜBERSICHT

In *Flow* versucht ihr gemeinsam, die vier Tierfelder in den Ecken des Spielplans mit dem Boot in der Mitte zu verbinden, bevor euch die Plättchen ausgehen.

VORBEREITUNG



- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- 2 Legt das Bootsplättchen in die Mitte des Spielplans. Dreht es auf die Seite mit 4 Wasserwegen.
- 3 Lasst die 11 Szenariokarten und 8 Szenario-Hindernisse in der Schachtel. Ihr benötigt sie nur, wenn ihr mit Szenarien spielt.
- 4 Mischt die 42 Wegeplättchen und legt sie gut erreichbar in mehreren verdeckten Stapeln neben den Spielplan.
- 5 Legt die 3 Vogelmarker und 2 Wellenwürfel gut erreichbar bereit.

Ihr benötigt zusätzlich einen 1-Minuten-Timer. Verwendet ein Handy oder **dieses Flow Video:**



- 6 Mischt die Aktionskarten und gebt jeder Person eine bestimmte Anzahl, abhängig davon, wie viele ihr seid:

1 Person:	3 Karten
2 Personen:	jeweils 2 Karten
3-6 Personen:	jeweils 1 Karte

Legt die übrigen Aktionskarten als verdeckten Stapel gut erreichbar bereit.

- 7 Wer zuletzt den Film *Flow* gesehen hat, beginnt und stellt den Timer auf 1 Minute. Hat das niemand, beginnt, wer zuletzt schwimmen war.

SPIELABLAUF

Wer den Timer hat, beginnt die Runde mit dem Start des Timers und macht den ersten Zug.

In deinem Zug musst du **eine** dieser beiden Aktionen ausführen:

- Ein Plättchen ziehen
- Eine Aktionskarte spielen

Nachdem du deine Aktion beendet hast, ist die Person zu deiner Linken am Zug.

Ein Plättchen ziehen

Ziehe 1 Plättchen von einem der verdeckten Stapel und lege es auf ein leeres Feld des Spielplans. Versuche dabei den Tieren einen sicheren Wasserweg zum Boot zu bauen.

Ist das gezogene Plättchen  ,  oder  , darfst du dich entscheiden, es nicht zu legen. Wirf es stattdessen ab und ziehe 1 Aktionskarte auf die Hand. Das kannst du nur tun, wenn es noch Aktionskarten im Stapel gibt.

Platzierungsregeln

- 1 Du **musst** das neue Plättchen waagrecht oder senkrecht **neben einem Tierfeld** oder neben **mindestens einem bereits liegenden Plättchen** anlegen.



Beispiel: Du musst das neue Plättchen auf eins der 4 markierten Felder neben einem Tierfeld oder einem anderen Plättchen legen.

- 2 Es **muss** einen **durchgehenden Wasserweg** von einem Tierfeld zu dem neuen Plättchen geben.



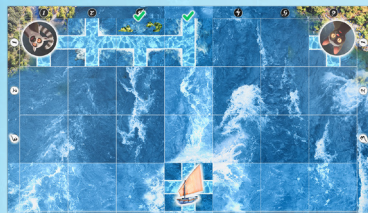
Beispiel: Du kannst das neue Plättchen auf keines der markierten Felder legen. Obwohl neben ihnen bereits Plättchen liegen, gibt es von dort keinen durchgehenden Weg zu einem Tierfeld.

- 3 Es dürfen sich überall **nur gleiche Plättchenseiten berühren**. Das heißt, eine Seite mit Weg kann nie eine Seite ohne Weg berühren.



Beispiel: Du kannst das neue Plättchen in den gezeigten Ausrichtungen auf keines dieser 3 Felder legen, da sich dabei immer unterschiedliche Seiten berühren würden.

Den Rand des Spielplans dürfen alle Plättchenseiten berühren.



Beispiel: Plättchen darfst du sowohl mit einer Wegseite, als auch mit einer Seite ohne Weg an den Rand des Spielplans legen.

In folgenden Fällen **musst** du ein gezogenes **Hindernis** abwerfen, ohne eine Aktionskarte zu ziehen:

- du kannst es nicht nach den Platzierungsregeln legen, oder
- du kannst es **nur** so legen, dass beide Wege eines Tierfelds so durch Hindernisse **blockiert** würden, dass kein durchgehender Weg mehr zum Boot möglich wäre.

Immer, nachdem du ein oder mehrere Plättchen vom Spielplan entfernt hast (durch Aktionskarten oder die Riesenwelle, s. u.), **bleiben die übrigen Plättchen auf dem Plan**, selbst wenn es von ihnen keinen Weg mehr zu einem Tierfeld gibt.

Wichtig: Du darfst nur Plättchen ziehen, wenn du am Zug bist.

Eine Aktionskarte spielen

Du musst 1 Aktionskarte aus deiner Hand spielen und ausführen. Wirf die Karte danach offen ab. Ausnahme: Die Karte „Ruhige See“ wirfst du erst nach der nächsten Riesenwelle ab (s. u.).

Sofern nicht durch einen Kartentext verboten, dürft ihr euch jederzeit über eure Handkarten austauschen.

Die Riesenwelle

Behaltet immer den Timer im Auge.

Sobald die Minute abgelaufen ist, endet die Runde und ihr unterbricht den Spielverlauf. Hat die Person am Zug bereits ein Plättchen gezogen, schließt sie ihre Aktion vorher noch ab.

Dann wirft sie die beiden Wellenwürfel und wirft alle Plättchen aus den beiden Reihen, die die Würfel zeigen (Farbe und Nummer), offen ab.



Beispiel: Hier müsst ihr alle Plättchen der weißen Reihe Nummer 3 und der schwarzen Reihe Nummer 2 abwerfen.

Wird ein Plättchen mit Vogelmarker von der Welle getroffen, wirf den Vogelmarker statt des Plättchens ab. Liegt ein Plättchen mit Vogelmarker jedoch genau auf dem Kreuzungspunkt der erwürfelten Reihen, wirfst du den Vogelmarker und das Plättchen ab (siehe S. 32, Aktionskarten).

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Sie startet den Timer und beginnt damit die nächste Runde.

ENDE DER PARTIE

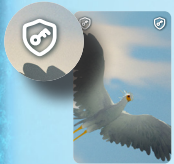
Sieg: Ihr gewinnt gemeinsam, sobald am Ende eines Spielzugs jedes der 4 Tierfelder durch mindestens einen durchgehenden Weg mit dem Bootsplättchen verbunden ist.

Niederlage: Ihr verliert gemeinsam, wenn es zu Beginn eines Zugs keine Plättchen mehr zum Ziehen gibt und ihr keine Aktionskarten mehr spielen könnt.

AKTIONSKARTEN



Unterstützung (*3): Wirf 1 Plättchen vom Spielplan ab (außer dem Bootsplättchen).



Vogel (*3): Lege 1 Vogelmarker auf ein Plättchen auf dem Spielplan (jedoch nicht auf das Bootsplättchen). Wird ein Plättchen mit Vogel von einer Riesenwelle getroffen, wirf statt des Plättchens den Vogelmarker ab. Auf jedem Plättchen kann nur 1 Vogelmarker liegen.



Strömung (*3): Nimm 1 Plättchen vom Spielplan (außer dem Bootsplättchen) und lege es auf ein anderes freies Feld. Befolge dabei die Platzierungsregeln 1 und 3. Du musst keinen durchgehenden Weg zu einem Tierfeld herstellen.

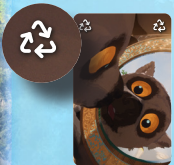


Fischen (*2): Decke 2 Plättchen von beliebigen Plättchenstapeln auf. In späteren Zügen dürft ihr wahlweise eins der offenen Plättchen oder ein verdecktes ziehen.



Ruhige See (*2): Werft das nächste Mal für die Riesenwelle nur 1 Würfel. Wer zu diesem Zeitpunkt am Zug ist, bestimmt, welchen Würfel ihr werft.

Hinweis: Ihr könnt höchstens 1 Ruhige See pro Runde spielen.



Zurück (*2): Wähle 1 Plättchen aus den bisher abgeworfenen Plättchen und lege es auf den Spielplan. Befolge dabei die Platzierungsregeln. Du kannst Zurück nicht spielen, wenn es keine abgeworfenen Plättchen gibt.

SZENARIOKARTEN

Szenariokarten bringen mehr Abwechslung, Herausforderung und Überraschung ins Spiel. Durch manche werden zusätzliche Hindernisse auf dem Spielplan platziert, während andere durch Zusatzregeln das Spiel reizvoller und schwieriger machen. Sobald ihr das Spiel ein paar Mal gespielt habt, solltet ihr mit Szenariokarten spielen.

Zusätzliche Vorbereitung

Führt nach der Vorbereitung diese zusätzlichen Schritte aus:

1. Legt die 8 Szenario-Hindernisse bereit. Sie kommen nur durch bestimmte Szenariokarten ins Spiel.
2. Mischt die 11 Szenariokarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
3. Legt gemeinsam eine Schwierigkeit fest und zieht entsprechend Szenariokarten:

Sehr einfach	1 Szenariokarte
Einfach	2 Szenariokarten
Mittel	3 Szenariokarten
Schwer	4 Szenariokarten
Sehr schwer	5 Szenariokarten
Unmöglich!	6 Szenariokarten

4. Legt die gezogenen Szenariokarten offen neben den Spielplan. Spielt die Partie wie üblich und beachtet dabei die Regeln der Karten.

SZENARIOKARTEN



Szenario-Hindernis (*4): Legt 2 Szenario-Hindernisse auf den Spielplan. Bestimmt für jedes Hindernis die Position, indem ihr die beiden Wellenwürfel werft. Beispiel: Der weiße Würfel zeigt die 3, der schwarze die 4. Legt das Hindernis auf den Kreuzungspunkt der weißen Reihe Nummer 3 und der schwarzen Reihe Nummer 4.



Werft die Würfel neu, wenn die erwürfelte Position

- bereits belegt ist, oder
- ein Tierfeld ist (■□, ■■■, □■■, ■■■), oder
- einen durchgehenden Weg von einem Tierfeld zum Boot unmöglich macht.

Wichtig: Für Szenario-Hindernisse gilt die dritte Platzierungsregel nicht: An Szenario-Hindernisse dürft ihr sowohl Plättchenseiten mit Weg als auch ohne Weg anlegen.



Stillschweigen (*2): Ihr dürft nicht miteinander reden, außer während ihr Riesenwellen abhandelt. Habt ihr beide Karten Stillschweigen gezogen, werft eine davon ab und zieht eine neue.



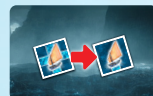
1 Aktionskarte pro Runde (*1): In jeder Runde dürft ihr zusammen höchstens 1 Aktionskarte spielen.



Keine neuen Karten (*1): Ihr könnt während der gesamten Partie keine Wegeplättchen abwerfen, um neue Aktionskarten zu ziehen.



Unterstützung und Strömung wirken nicht auf Hindernisse (*1): Mit den Aktionskarten *Unterstützung* und *Strömung* könnt ihr keine Hindernisse entfernen oder bewegen. Bei anderen Plättchen funktionieren die Karten unverändert.



Nur 1 Weg zum Boot (*1): Dreht das Bootsplättchen bei der Vorbereitung auf die Seite, die nur 1 Weg zeigt. Ihr dürft die Ausrichtung des Plättchens frei wählen (ggf. nachdem ihr Szenario-Hindernisse gelegt habt).



Hindernisse halten der Welle stand (*1): Die Riesenwelle kann keine Hindernisse zerstören. Sie bleiben liegen.

Hinweis: Widerspricht die Regel einer Szenariokarte einer Grundregel des Spiels, so gilt die Regel der Szenariokarte.

MITWIRKENDE

Autoren: Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

Illustrationen: Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

Entwicklung: Egils Grasmanis, Jānis Grunte

Grafik und Satz: Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

Regelredaktion: Lines J. Hutter

Englisches Lektorat: Karl Erik Saks

Deutsche Übersetzung: Lines J. Hutter

Deutsches Lektorat: Lutz Pietschker

Spieltester: Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, "Prototipas" Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdrys, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



ZASADY GRY

„Flow” to gra kooperacyjna inspirowana przebojowym filmem animowanym, która zanurza cię w ekscytującą przygodę pełną akcji w czasie rzeczywistym, potężnych fal i decyzji podejmowanych w ułamku sekundy. Wspólnie staracie się pomóc kotu i jego nieprawdopodobnym towarzyszom wrócić na łódź, ale woda jest wszędzie i szybko się podnosi. Jediną szansą, jaką zwierzęta mają na przetrwanie, jest odnalezienie bezpiecznej trasy na przeprawę. Niestety, czas ucieka, a gigantyczne fale wciąż wszystko zmywają. Teraz tylko umiejętność szybkiego myślenia i podejmowania decyzji może uratować zwierzęta i pomóc im kontynuować podróż łodzią, zanim zabraknie im sił.



ELEMENTY

1 plansza



2 kości Gigantycznych fal: 1 czarna i 1 biała



26 kart: 15 kart Akcji



3 żetony Ptaków



11 kart Scenariuszy



51 płytek:

42 płytki Mapy:
bez przeszkód



z przeszkodami



1 płytka Łodzi



8 płytek przeszkód Scenariusza



PRZEBIEG GRY

„Flow” to gra kooperacyjna, w której współpracujecie razem, aby połączyć cztery pola zwierząt z płytką Łodzi na środku planszy, zanim skończą się płytki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Połóżcie planszę gry na środku stołu.
- 2 Umieściecie płytkę Łodzi na środku planszy, stroną z widocznymi 4 otwartymi ścieżkami.
- 3 Zostawcie 11 kart Scenariuszy oraz 8 płytek przeszkód Scenariuszy w pudełku (te elementy są wykorzystywane jedynie w rozgrywce ze scenariuszami).
- 4 Przetasujcie 42 płytki Mapy i umieściecie je zakryte w wielu stosach dobierania obok planszy w taki sposób, aby każdy miał do nich łatwy dostęp.
- 5 Umieściecie 3 żetony Ptaków oraz 2 kości Gigantycznych fal w pobliżu w taki sposób, aby każdy miał do nich łatwy dostęp.

Do rozgrywki będziecie potrzebować
1-minutowego czasomierza. Możecie użyć
telefonu lub **filmiku „Flow”**:



- 6 Przetasujcie karty Akcji. Każda osoba dobiera ilość kart zgodną z liczbą osób biorących udział w rozgrywce:

1 osoba:	3 karty
2 osoby:	po 2 karty na osobę
3-6 osób:	po 1 karcie na osobę

Z pozostałych kart Akcji stwórzcie zakryty stos i umieśćcie go w zasięgu każdej osoby.

- 7 Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia obejrzała film „Flow”. Ta osoba ustawia czasomierz na 1 minutę. Jeżeli nikt nie obejrzał filmu, rozgrywkę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia pływała.

JAK GRAĆ

Osoba rozpoczynająca grę ustawia czasomierz na 1 minutę, aby rozpocząć pierwszą rundę i zaczyna swoją turę.

W swojej turze możesz wykonać **jedną** z następujących akcji:

- **Dobierz jedną płytkę.**
- **Zagraj kartę Akcji.**

Po zakończeniu akcji, tura przechodzi do kolejnej osoby w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Dobranie płytki

Dobierz płytkę z zakrytego stosu i umieść ją na pustym polu na planszy. Tworzy to zwierzętom bezpieczną ścieżkę przeprawy do łodzi.

Jeżeli dobrana płytki to  lub , zamiast umieścić ją na planszy, możesz zdecydować się ją odrzucić i dobrać kartę Akcji na rękę. Nie możesz tego zrobić, jeżeli stos dobierania kart Akcji jest pusty.

Zasady umieszczania płytek

- 1 Płytki **musi zostać umieszczona obok pola zwierzęcia lub obok przynajmniej innej jednej płytki** na planszy, łącząc się w pionie lub poziomie.



Przykład: Nowa płytki musi zostać umieszczona na jednym z 4 oznaczonych pól połączonych z płytkami lub obok pola zwierzęcia na planszy.

- 2 Płytki **muszą tworzyć nieprzerwaną ścieżkę** wody prowadzącą od przynajmniej jednego zwierzęcia do właśnie umieszczonej płytki.



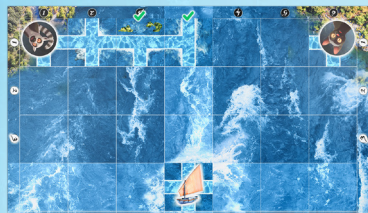
Przykład: Pomimo tego, że płytki byłyby połączone z płytkami na planszy, nowych płytek nie można umieścić na żadnym z oznaczonych pól, ponieważ nie utworzyłyby one nieprzerwanej ścieżki od pola zwierzęcia.

- 3 Krawędzie płytki **muszą pasować do krawędzi wszystkich płytek, z którymi się styka** - krawędź z otwartą ścieżką musi dotykać krawędzi z otwartą ścieżką. Krawędź bez otwartej ścieżki musi dotykać innej krawędzi bez otwartej ścieżki.



Przykład: Nowej płytki, w tej konkretnej konfiguracji nie można umieścić na żadnym z trzech przedstawionych pól, ponieważ przynajmniej jedna krawędź nie pasuje do krawędzi, z którą by się stykała.

! Każda z krawędzi płytki może dotykać krawędzi planszy.



Przykład: Płytki mogą być umieszczane każdą krawędzią (otwartą ścieżką lub jej brakiem) w kierunku krawędzi planszy.

! Musisz odrzucić dowolną płytkę przeszkody bez dobierania karty Akcji, jeśli:

- nie ma odpowiedniego miejsca na jej umieszczenie, lub
- **jedynie odpowiednie miejsce umieszczenia** płytki oznaczałoby **całkowite** odcięcie obu ścieżek pola zwierzęcia, jednocześnie uniemożliwiając stworzenie nieprzerwanej ścieżki do łodzi.

! Po usunięciu jednej lub więcej płytek z planszy (np. po fazie Gigantycznych fal, przez efekt z karty), wszystkie pozostałe płytki **pozostają na planszy**, nawet jeśli nie mają nieprzerwanej ścieżki do pola zwierzęcia.

Uwaga: Możesz dobrać płytkę tylko jeżeli poprzednia osoba w pełni wykonała swoją turę.

Zagranie karty Akcji

Zagraj kartę Akcji ze swojej ręki i wykonaj opisany na niej efekt. Następnie odrzuć odkrytą kartę, wyjątkiem jest karta „Spokojne wody”, która zostaje odrzucona dopiero po przejściu kolejnych Gigantycznych Fal.

O ile nie zaznaczono inaczej, osoby zawsze mogą dzielić się informacjami o kartach w swojej ręce.

Gigantyczne fale

Musicie zawsze pilnować czasomierza.

Gdy upłynie 1 minuta, runda dobiega końca, a gra zostaje wstrzymana. Jeśli aktualnie grająca osoba dobrała już płytkę, musi

najpierw zakończyć swoją akcję zgodnie z zasadami gry.

Następnie osoba, której tura właśnie trwa rzuca obiema kośćmi Gigantycznych fal oraz usuwa i odrzuca odkryte wszystkie płytki z rzędów odpowiadających numerowi i kolorowi kości.



Przykład: Po rzucie obiema kośćmi, wynik na białej to 3 a na czarnej 2. Wszystkie płytki z białego rzędu o numerze 3 i czarnego rzędu o numerze 2 muszą zostać usunięte.

Gigantyczne fale nie usuwają płytki z żetonem Ptaka. Jeśli taka płytką, ma zostać usunięta przez Gigantyczne fale, zamiast tego należy usunąć żeton Ptaka. Jednakże, jeśli płytką z żetonem Ptaka jest celem obu kości Gigantycznych fal (na styku tych rzutów), zarówno żeton Ptaka, jak i płytką są usuwane (zobacz „Karty Akcji” na stronie 44).

Po usunięciu i odrzuceniu odkrytych płytek należy ponownie uruchomić czasomierz i rozpocząć nową rundę. Tura przechodzi na następną osobę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KONIEC GRY

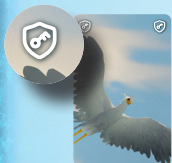
Warunek wygranej: Wygrywasz, gdy na koniec tury jednej z osób wszystkie pola zwierząt są połączone nieprzerwaną ścieżką lub ścieżkami wody z płytką Łodzi.

Warunek przegranej: Przegrywasz, gdy na początku tury jednej z osób nie można już dobrać żadnej nowej płytki i nie ma żadnych kart Akcji do zagrania.

KARTY AKCJI



Wsparcie (x3): Usuń i odrzuć z planszy dowolną płytkę, z wyjątkiem płytki Łodzi.



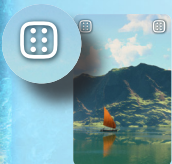
Ptak (x3): Umieść żeton Ptaka na dowolnej płytce na planszy, z wyjątkiem płytki Łodzi. Jeśli Gigantyczne fale uderzą w płytkę, na której znajduje się żeton Ptaka, usuń żeton Ptaka zamiast płytki. Na płytce może znajdować się tylko jeden żeton Ptaka.



Nurt (x3): Weź dowolną płytkę z planszy, z wyjątkiem płytki Łodzi i umieść ją na nowym pustym polu. Płytkę musi zostać umieszczona zgodnie z zasadami umieszczania płytek, ale nie musi tworzyć nieprzerwanej ścieżki do pola zwierzęcia.

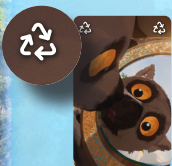


Połów ryb (x2): Odwróć 2 płytki ze stosów dobierania. W przyszłych turach możecie dobrać 1 z tych odkrytych płytek zamiast dobierać ze stosu dobierania.



Spokojne Wody (x2): W następnej fazie Gigantycznych fal rzuć tylko 1 kością zamiast 2. Osoba rzucająca kością wybiera, którą kością rzuć.

Uwaga: Podczas 1-minutowej rundy można zagrać tylko jedną kartę „Spokojne wody”.



Powrót (x2): Wybierz dowolną z wcześniej odrzuconych płytek i umieść ją na planszy zgodnie z zasadami umieszczania płytek. Tej karty nie można zagrać, jeśli nie ma żadnych odrzuconych płytek.

ROZGRYWKA SCENARIUSZY

Karty Scenariuszy to kluczowy element gry, który dodaje jej różnorodności, głębi i ekscytujących niespodzianek. Niektóre karty wprowadzają płytki przeszkód Scenariuszy na planszę, podczas gdy inne nakładają ograniczenia, czyniąc grę bardziej wciągającą i wymagającą. Zalecamy, aby grupa zaczęła korzystać z kart Scenariuszy dopiero po pierwszej rozgrywce.

Dodatkowe przygotowanie rozgrywki

Po przygotowaniu gry wykonajcie następujące dodatkowe kroki:

1. Umieście 8 płytek przeszkód Scenariuszy w waszym zasięgu. Są one wykorzystywane jedynie przez niektóre karty scenariuszy.
2. Przetasujcie 11 kart Scenariuszy i umieście je obok planszy gry w zakrytym stosie dobierania.
3. Ustalcie poziom trudności i doберите karty Scenariuszy jak przedstawiono poniżej:

Bardzo łatwy	1 karta Scenariuszy
Łatwy	2 karty Scenariuszy
Średni	3 karty Scenariuszy
Trudny	4 karty Scenariuszy
Bardzo trudny	5 kart Scenariuszy
Nieemożliwy	6 kart Scenariuszy

4. Umieście dobrane karty Scenariuszy odkryte w pobliżu planszy, rozegrajcie grę jak wcześniej i postępujcie zgodnie z zasadami każdej z kart Scenariuszy.

KARTY SCENARIUSZY



Przeszkody scenariuszy (*4): Zabierzcie 2 płytki przeszkód Scenariuszy. Rzućcie 2 kości Gigantycznych fal, aby określić położenie tych płytek. Na przykład, jeżeli rzut wskazuje na skrzyżowanie pomiędzy białym rzędem o numerze 3 i czarnym rzędem o numerze 4, właśnie tam położcie płytkę przeszkody Scenariusza.



Przerzućcie kości, jeżeli dane pole:

- jest już zajęte, lub
- jest to pole zwierzęcia (■□, ■■■, □■■, ■■■), lub
- uniemożliwia dotarcie do płytki Łodzi nieprzerwaną ścieżką.

Ważne: Płytki przeszkód Scenariuszy różnią się od zwykłych płytek Mapy. Umieszczając płytkę obok płytki przeszkody Scenariusza, każda jej krawędź (z otwartymi ścieżkami lub jej brakiem) może dotykać płytki przeszkody Scenariusza.



Brak komunikacji (*2): Nie możecie się komunikować, za wyjątkiem fazy Gigantycznych Fal. Jeśli dobierzecie obie karty „Brak komunikacji”, odrzućcie jedną z nich i dobierzcie nową kartę Scenariusza.



Jedna karta Akcji na rundę (*1): Możecie zagrać tylko jedną kartę Akcji na rundę.



Brak nowych kart (*1): Nie możecie odrzucać płytek Mapy, aby dobierać nowe karty Akcji podczas całej gry.



Brak kart Wsparcia lub Nurtu dla przeszkód (*1): Karty Akcji „Wsparcie” i „Nurt” nie mogą przesuwac ani usuwać płytek przeszkód. Nadal mogą być używane na innych płytkach.



Płytką Łodzi z jedną ścieżką (*1): Po przygotowaniu (i potencjalnie po umieszczeniu płytek przeszkód Scenariuszy) odwróćcie płytkę Łodzi tak, aby wskazywała stronę z tylko jedną otwartą ścieżką. Możecie wybrać stronę planszy, w którą skierowana jest otwarta ścieżka.



Przeszkody pozostają po Gigantycznych falach (*1): Płytki przeszkód nie mogą zostać zniszczone przez Gigantyczne fale. Pozostają one na planszy.

Uwaga: Jeśli ograniczenia na kartach Scenariuszy są sprzeczne ze standardowymi zasadami gry, należy przestrzegać ograniczeń określonych na kartach Scenariuszy.

OPRACOWANIE

Autorzy gry: Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

Ilustracje: Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

Rozwój gry: Egils Grasmanis, Jānis Grunte

Projekt graficzny i skład: Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

Edycja instrukcji: Lines J. Hutter

Korekta angielskiego tekstu: Karl Erik Saks

Tłumaczenie i korekta: Paulina Gerding i Krzysztof Durlak dla The Geeky Pen

Testowanie: Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, “Prototipas” Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffman, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdrys, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games Publishing SIA
Ausmas 6A, Riga,
LV-1006, Latvia
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com

© FLOW™, 2024, Dream Well Studio,
Sacrebleu Productions, Take Five.
All rights reserved.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION
OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedelesdechets.fr