



2-5



8+

15-30
min

Instrukcja video



podwodnilowcy.pl



żółty



zielony



czerwony

PODWODNI ŁOWCY

Komponenty

54 karty ryb
(trzy rodzaje i trzy kolory)

- czerwone (18)
- zielone (18)
- żółte (18)


8 kart krewetek
8 kart fal
8 kart sieci
4 karty pomocy


Opis gry

Grupa nurków postanowiła urządzić turniej polegający na zebraniu największej i najbardziej różnorodnej kolekcji rybek. Został jednym z nich i rozpocznij podwodne łowy. Im głębiej zanurkujesz, tym więcej rybek możesz złapać... ale uważaj... możesz też wynurzyć się z pustą siecią! W tworzeniu unikalnych kolekcji pomogą Ci sieć i harpun. Krewetki zastąpią każdą rybę. Uważaj na fale, bo stracisz część kolekcji.

W każdej turze nurek będzie próbował złapać rybki lub zdobyć punkty za zestawy wcześniej złapanych rybek. Nurkowanie na większej głębokości pozwala na złapanie większej ilości ryb, ale wiąże się z ryzykiem, że nic nie złapiesz. Zwycięzcą gry zostaje nurek, który zgromadzi najwięcej punktów.

Przygotowanie rozgrywki

Potasuj dokładnie talię 86 kart. Na stół wylóż 12 kart z talii awersem do góry, tak aby powstały 4 kolumny po 3 karty w każdym rzędzie (patrz Przykład 1). Grę rozpoczyna nurek, który jako ostatni był na rybach. Jeżeli w towarzystwie brak wędkarza, pierwszym nurkiem zostaje najmłodszy nurek.

Przykład 1. Przykład początkowego rozłożenia kart



Rozgrywka

Na początku swojej tury nurek musi **upewnić się, że na stole znajduje się 12 kart**. Jeżeli powstały jakieś luki (po turze poprzedniego nurka), należy je uzupełnić, dokładając nowe karty z talii.

W każdej turze nurek musi wykonać jedną z dwóch akcji: Nurkowanie lub Punktowanie.

Nurkowanie dzieli się na dwie fazy:

- Zanurzenie - dokładanie kart
- Wynurzenie - zbieranie kart, jeżeli zanurzenie nie zostanie przerwane.

Zanurzenie:

1. Nurek dociąga kartę z talii. Po zapoznaniu się z nią, umieszcza ją na stole w dowolnym narożniku, tworząc nową kolumnę i nowy rząd.
2. Nurek dociąga drugą kartę z talii. Umieszcza ją pod/nad pierwszą dołożoną kartą w nowej kolumnie tak, aby sąsiadowała z rzędem czterech kart na stole. Nurek sprawdza, czy zanurzenie nie zostało przerwane.

Zanurzenie zostaje przerwane, jeżeli:

- Sąsiadująca bezpośrednio karta ryby jest w tym samym kolorze co dokładana karta ryby (zarówno w pionie, jak i w poziomie). Ryby lubią się wyróżniać w wodzie. Nie chcą mieć sąsiadek w tym samym kolorze.
- W rzędzie lub kolumnie, do której dokładana jest karta krewetki, sieci, harpuna lub fali znajduje się już karta tego samego rodzaju.

W przypadku przerwania zanurzenia, jako pocieszenie, nurek otrzymuje pierwszą dołożoną kartę i umieszcza odkrytą przed sobą. Druga karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych i rozpoczyna się tura kolejnego nurka (patrz Przykład 2).



Przykład 2. Nurek dobiera czerwoną rybkę, umieszcza w dowolnym narożniku, tworząc nowy rząd i kolumnę. Kolejna dołożona karta czerwonej ryby, sieci lub harpuna przerywa zanurzenie, w takim przypadku nurek w ramach pocieszenia otrzymałby czerwoną rybkę (1. dołożoną kartę).

3. Jeżeli zanurzenie nie zostało przerwane, nurek wybiera jedną z dwóch opcji:

- **Nurkuje głębiej.** Dociąga trzecią kartę z talii i dokłada pod/nad dwoma poprzednimi. Następnie sprawdza czy zanurzenie nie zostało przerwane analogicznie jak w punkcie 2.
 - **Wynurza się.** Opis zbierania kart znajduje się w sekcji wynurzenie.
4. Jeżeli zanurzenie nie zostało przerwane po dołożeniu trzeciej karty, nurek musi ponownie zdecydować, czy się nurkuje głębiej (wtedy dociąga czwartą kartę), czy się wynurza.
 5. Jeżeli zanurzenie nie zostało przerwane po dołożeniu czwartej karty, nurek musi się wynurzyć.
 6. W przypadku przerwania zanurzenia po dołożeniu trzeciej lub czwartej karty, nurek nie otrzymuje żadnych kart, wszystkie dobrane karty odrzuca na stos kart odrzuconych.



Przykład 3. Jako drugą kartę nurek dołożył krewetkę. Kolejna dołożona karta niebieskiej ryby, sieci, harpuna lub fali przerywa zanurzenie, w takim przypadku nurek nie otrzymałby żadnych kart

Maksymalna liczba odkrywanych kart w turze przez nurka wynosi 4, minimalna to 2.

W przypadku wyczerpania się stosu kart do dobierania, należy dokładnie przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć nowy stos kart do dobierania.

Wynurzenie - zbieranie kart:

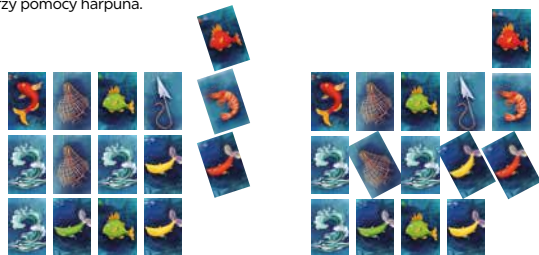
Nurek po dołożeniu 2./3./4. karty może się wynurzyć zbierając karty. Zabiera wszystkie karty z nowej kolumny, którą utworzył lub dowolne karty z rzędu, do którego dołożył ostatnią kartę, w liczbie równej ilości kart dołożonych w tej turze.

- Zebrane karty ryb/krewetek trafiają odkryte do zbioru kart przed aktywnym nurkiem.
- Zebrana karta fal jest natychmiast odrzucana na stos kart odrzuconych, bez żadnego efektu.
- Zebranie kart sieci i/lub harpunów natychmiastowo aktywują akcje, po czym są odrzucane na stos kart odrzuconych.

Jeżeli nie zostaną zebrane karty w nowej kolumnie, uzupełniają one pulę 12 kart w 3 rzędach, zaczynając od lewej kolumny górnego rzędu.

Siec - nurek może zabrać odkrytą kartę ryby lub krewetki znajdującą się przed innym nurkiem.

Harpun - nurek może zabrać ze stołu kartę ryby znajdującą się w dowolnym rzędzie lub kolumnie. Nurek nie może zabrać karty krewetki. Są one za małe, żeby złapać je przy pomocy harpuna.



Przykład 4. Nurek postanawia zakończyć nurkowanie po dołożeniu trzeciej karty. Może zabrać wszystkie trzy dołożone karty w nowej kolumnie lub dowolne trzy karty z drugiego wiersza.

Fale - Jeżeli nurek miałby dołożyć kolejną kartę fal w rzędzie lub kolumnie, w której już znajduje się karta fal, następuje zmywanie zebranych rybek u wszystkich nurków. Każdy nurek musi wybrać jedną rybkę i odrzuca wszystkie posiadane przez siebie rybki tego typu i koloru co wybrana rybka. Można też wybrać posiadaną krewetkę, wtedy należy odrzucić wszystkie posiadane krewetki. Na końcu wszystkie karty fal z rzędu i kolumny, w których nurek dołożył kartę fali zostają odrzucone. Jeżeli karta fal była drugą dołożoną w tej turze kartą, nurek otrzymuje pierwszą dołożoną kartę. W innym przypadku wszystkie dołożone karty są odrzucane. Następuje tura kolejnego nurka.

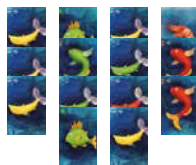
Punktowanie

Zamiast akcji nurkowania, nurek w swojej turze może zapunktować, tworząc zestawy z odkrytych kart rybek, które ma zebrane przed sobą.

Możliwe są trzy rodzaje zestawów rybek (patrz Przykład 5)

- 3 ryby jednego rodzaju w jednym kolorze
- 4 ryby jednego rodzaju w dowolnych kolorach
- 4 ryby dowolnego rodzaju w jednym kolorze

Przykład 5. Zestawy możliwe do utworzenia z rybek zebranych przez nurka



W każdym zestawie może być maksymalnie jedna krewetka, która zastępuje dowolną rybkę wymaganą do utworzenia zestawu. Punktowanie zestawu:

Odwórc jedną kartę z zestawu rewersem do góry. Ta karta oznacza zapunktowany zestaw (10 punktów). Nie może być ona ukradzioną przez użycie karty sieci lub zmyta przez fale.

Do pozostałych dwóch lub trzech kart zestawu, dołóż dwie karty z posiadanych kart ryb/krewetek, tworząc pulę kart do odrzucenia. Następnie, zgodnie z kolejnością nurków, każdy pozostały nurek wybiera jedną kartę ryby/krewetki z utworzonej puli kart do odrzucenia.

Jeżeli w puli kart do odrzucenia pozostaną jakieś karty, zostają one odrzucone na stos kart odrzuconych.

Nurek może zapunktować wiele zestawów podczas jednej tury. Dla każdego z nich tworzona jest osobna pula kart do odrzucenia, z której każdy pozostały nurek dobiera jedną kartę przed odrzuceniem reszty. **Po zakończeniu akcji punktowania zestawów następuje tura kolejnego nurka.**

UWAGA! Aby zapunktować zestaw, nurek musi posiadać co najmniej dwie karty ryb/krewetek ponad karty tworzące dany zestaw.

Przykład 6. Nurek w rozgrywce 3-osobowej w ramach swojej tury punktuje zebrane zestawy. Z trzech czerwonych kart odwraca jedną kartę. Do pozostałych dwóch odkrytych czerwonych kart z tego zestawu dokłada zieloną i żółtą rybkę. Z powstałej puli kart kolejny nurek wybiera żółtą rybkę, następny nurek czerwoną. Pozostałe niewybrane karty są odrzucane na stos kart odrzuconych.

Zakończenie gry i wyłonienie zwycięzcy

Gdy dowolny nurek, na koniec swojej tury, osiągnie liczbę punktów wymaganą do zakończenia rozgrywki, każdy pozostały nurek ma jedną, ostatnią turę.

Warianty długości rozgrywki: krótka - 25 punktów, standardowa - 35 punktów, długa - 45 punktów

Końcowa punktacja:

Każdy nurek otrzymuje 10 punktów za każdą zakrytą kartę, którą posiada (zapunktowany zestaw). Dodatkowo każda odkryta karta ryby/krewetki znajdująca się przed nurkiem warta jest 1 punkt. Nurek z najwyższą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa nurek, który posiada mniej odkrytych kart krewetek.

Podziękowania. Autor pragnie podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do powstania gry Podwodni łowcy, a szczególności rodzinie i zespołowi testującemu w którego skład wchodzi: Agata, Chimek, Kamila, Krzysztof, Marcin, Magda, Michał, Paula, Paweł, Paweł oraz Piotr.

PODWODNI ŁOWCY. (C) by Eko Media (c) by Marek Olszewski. Wydawca: Eko Media, ul. Siedlecka 62, 85-412 Bydgoszcz sklep@wydawnictwogaj.pl www.wydawnictwogaj.pl tel.: 52 5815290 (pn-pt, 9-15). Bydgoszcz 2023.



Ostrzeżenie: Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia.