

54 karty ryb: 3 rodzaje
oraz 3 kolory (18 z każdego)

32 karty specjalne
po 8 z każdego
rodzaju

Nurkowanie

Zanurzenie. Dołóż kartę w dowolnym narożniku, tworząc nowy rząd i kolumnę. Kolejne karty dołączaj w kolumnie (max. 4).

Przerwanie zanurzenia. Jeśli dołożona ryba ma **ten sam kolor** co ryba sąsiadująca albo dołożona sieć / harpun / krewetka / fala, jest w rzędzie lub kolumnie z taką samą kartą.

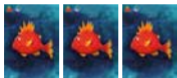
Przerwanie zanurzenia powoduje odrzucenie wszystkich dołożonych kart. Jeżeli przerwano na drugiej karcie, pierwsza karta jest zbierana przez nurka, a druga odrzucana.

Wynurzenie. Po dołożeniu karty, nie przerywającej zanurzenia, z rzędu albo kolumny **można zebrać karty w liczbie odpowiadającej ilości kart dołożonych w turze nurka.**

Punktowanie

Z każdego zebranego zestawu punktującego jedną kartę odwróć rewersem (10 pkt.), następnie do każdego zestawu dołóż po dwie dowolne karty tworząc pule kart. Z każdej puli kolejni nurkowie wybierają i kładą przed sobą po 1 karcie.

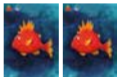
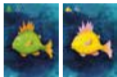
Zestawy punktujące



3 x ten sam rodzaj i kolor



4 x ten sam kolor



4 x ten sam rodzaj

Karty specjalne



weź rybę z dowolnego miejsca na planszy

weź rybę lub krewetkę od innego nurka



każdy nurek wybiera jedną kartę i odrzuca wszystkie posiadane karty tego koloru i rodzaju



zastępuje dowolną rybę w zestawie punktującym (max. 1 krewetka na zestaw)