

PODWOJNI ŁOWCY

Instrukcja video
Rulebook and help cards

1



podwodnilowcy.pl

Grupa nurków postanowiła urządzić turniej polegający na kolekcjonowaniu zestawów rybek. Zostań jednym z nich i rozpocznij podwodne łowy. Im głębiej zanurkujesz, tym więcej rybek możesz złapać, ale uważaj..., bo możesz wynurzyć się z pustą siecią! W tworzeniu unikalnych zestawów pomogą Ci sieć i harpun. Krewetki zastąpią każdą rybę. Uważaj na falę, bo stracisz część zestawu.

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

Komponenty



54 karty ryb (trzy rodzaje i trzy kolory)
czerwone (18)
zielone (18)
żółte (18)

8 kart krewetek
8 kart fal
8 kart sieci
8 kart harpunów
5 kart pomocy

Dodatek
Karta latarki
(patrz s. 8)



Przygotowanie rozgrywki

Potasuj dokładnie talię 86 kart. Na stół wyłóż 12 kart z talii awerssem do góry, aby powstały 4 kolumny po 3 rzędy kart w każdym rzędzie (patrz Przykład 1). Grę rozpoczyna nurek, który jako ostatni był na rybach. Jeżeli w towarzystwie brak wędkarzy, 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 dobiera kartę z talii. Po zapoznaniu się z nią, umieszcza ją na stole w dowolnym narożniku, tworząc nową kolumnę i nowy rząd.
2. Nurek dobiera 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:

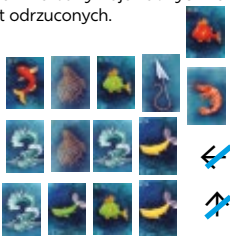
- Sąsiadująca bezpośrednio karta ryby jest w tym samym kolorze co dokładana karta ryby (zarówno w pionie, jak i w poziomie). Ryby lubią się wyróżniać w wodzie. Nie chcą mieć sąsiadek w tym samym kolorze.
- W rzędzie lub kolumnie, do której dokładana jest karta krewetki, sieci, harpuna lub fali znajduje 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 (pierwszą 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 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 przerywania 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 żółtej ryby, sieci, fali lub krewetki przerywa zanurzenie, w takim przypadku nurek nie otrzymałby żadnych kart



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

W przypadku wyczerpania się stosu kart do dobierania, należy dokładnie przetaśować 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. Liczba kart zabranych musi być równa 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. W przypadku gry z kartą latarki (patrz ostatnia strona) latarka zostaje naładowana, jeżeli była wcześniej rozładowana.
- Zebrane karty sieci i/lub harpunów natychmiastowo aktywują akcje, po czym są odrzucane na stos kart odrzuconych.

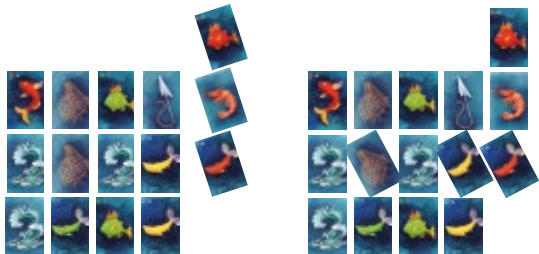


Sieć - nurek może zabrać odkrytą kartę ryby lub krewetki znajdującą się przed innym nurkiem.



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.

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



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



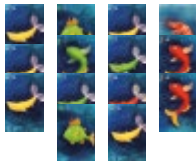
Fala - Jeżeli nurek miałby dołożyć kolejną kartę fali w rzędzie lub kolumnie, w której już znajduje się karta fali, następuje zmywanie zebranych rybek u wszystkich nurków. **Każdy nurek musi wybrać jedną rybkę i odrzuca wszystkie posiadane przez siebie rybki tego typu i koloru, co wybrana ryбка. Można 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 fali 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



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

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

Jak przebiega punktowanie zestawu?

Odwróć jedną kartę z zestawu rewersem do góry. Ta karta oznacza zapunktowany zestaw (10 punktów). Nie może być ona ukradziona 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.

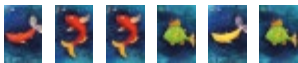
Jeżeli w puli kart do odrzucenia pozostaną jakieś karty, zostają one odrzucone na stos kart odrzuconych.

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.**

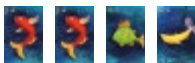
UWAGA! Aby zapunktować zestaw, nurek musi posiadać co najmniej dwie karty ryb/krewetek ponad karty tworzące dany zestaw.

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

Karty w zbiorze punkującego nurka
Widzimy, że może zapunktować
czerwonymi i ma minimum 2 karty
ponad karty tworzące zestaw.



Odwrócona
karta = 10 pkt



Pula kart do wyboru dla
pozostałych nurków.



ta karta zostaje
w zbiorze kart
punkującego nurka

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** – 15 punktów, **standardowa** – 25 punktów, **długa** – 35 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.

Przebieg przykładowej rozgrywki

Rozkładamy karty w 4 kolumnach i 3 rzędach. Nurek zawsze może wykonać 2 akcje: nurkowanie lub punktowanie.

Na początku rozgrywki nie ma jeszcze żadnych kart do zapunktowania, nurek wykonuje więc nurkowanie. Dobiera kartę ze stosu, zapoznaje się z nią i umieszcza w jednym z 4 narożników, tak aby powstała nowa kolumna i nowy rząd. Dobiera kolejną kartę i umieszcza ją pod pierwszą zagraną kartą.

1 zagrana karta



2 zagrana karta

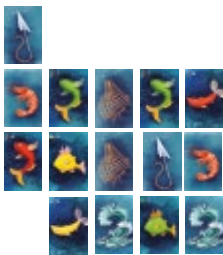


Sprawdza, czy sąsiednie karty rybek są w tym samym kolorze. W tym wypadku mamy **dwie zielone rybki obok siebie**. **Nurkowanie zostaje przerwane, nurek zatrzymuje kartę z czerwoną rybką (na pocieszenie), a zielona rybka ląduje na stosie odrzuconych**. Uwaga! Karta na pocieszenie otrzymywana jest tylko w wypadku gdy nurkowanie przerwane jest po wyłożeniu drugiej karty. Gdy nurkujemy głębiej, ryzykujemy utratę wszystkich kart, ale możemy też więcej zyskać.

Teraz gra kolejny gracz. Dobiera pierwszą kartę i kolejne układa poniżej, sprawdzając kolor sąsiednich rybek. Druga dobrana rybka ma kolor żółty. Można kontynuować nurkowanie bądź wynurzyć się i zachować dwie wyłożone karty. Nurek kontynuuje zanurzenie. Wykłada kartę specjalną z harpunem. W przypadku kart specjalnych (harpun, fala, sieć) sprawdzamy, czy druga taka sama karta występuje w kolumnie lub rzędzie. W naszym przykładzie występuje w trzecim rzędzie. Nurkowanie zostaje przerwane. Nurek zostaje z niczym.



Nurkowanie rozpoczyna kolejny (lub znów pierwszy) gracz. Rozpoczyna od harpunu. Kolejna jest krewetka. Może kontynuować i robi to. Dokłada czerwoną rybkę. Może teraz podjąć decyzję, czy zabiera 3 karty z kolumny lub rzędu, czy nurkuje dalej. Załóżmy, że zdecydował się na wynurzenie. Zabiera żółtą rybkę oraz dwie karty specjalne: sieć i harpun. Karta sieci aktywuje się natychmiastowo. Nurek może zabrać dowolną kartę z kolekcji innego gracza. Po wykonaniu akcji odrzuca kartę sieci na stos kart odrzuconych. Harpun również aktywuje się natychmiastowo. Gracz może zabrać dowolną rybkę z tych, które wyłożone są na planszy.



Po zakończeniu tej akcji uzupełniamy planszę dobranymi kartami, a jeżeli pozostają puste miejsca dobieramy kartę z talii. Uzupełnienia zaczynamy do lewego górnego rogu. Gra toczy się dalej. Po kilku rundach któryś z nurków może zdecydować o tym, że chce zapunktować swoje zestawy rybek. Punktowanie opisane zostało na s. 4

Karta latarki (dodatek)



Komponenty:

5 dwustronnych (naładowana i rozładowana) kart latarki. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę.

Zasady:

Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje kartę latarki. Umieszcza ją przed sobą aktywną stroną ku górze. Oznacza to, że latarka jest naładowana i można jej używać. Podczas akcji nurkowania, przed zanurzeniem (dobraniem kolejnej karty), gracz może użyć karty naładowanej latarki. Obraca kartę latarki na nieaktywną stronę (rozładowanie latarki), po czym dobiera dwie karty ze stosu. Co może z nimi zrobić? Dołożyć w dowolnej kolejności (zgodnie z zasadami dokładania kart) lub odrzucić jedną lub obie z dobranych kart.



Po zagraniu karty harpuna, nurek używa karty latarki i wyciąga ze stosu czerwoną rybkę i krewetkę. Może teraz

- 1) zagrać obie karty (najpierw krewetka potem rybka, w odwrotnej kolejności przerwie nurkowanie)
- 2) zagrać tylko czerwoną rybkę
- 3) zagrać tylko krewetkę

Następnie kontynuuje grę poprzez wybranie wynurzenia lub dalszego zanurzenia. Jeżeli latarka została zastosowana w przypadku dokładania czwartej karty, druga z kart dobranych dzięki latarce jest odrzucana.

Jak naładować latarkę?

Nieaktywną wyczerpaną latarkę można naładować (odwrócić na aktywną stronę) poprzez dobranie i odrzucenie karty fal, podczas fazy wynurzenia.

PODWODNI ŁOWCY. (C) by Eko Media
(c) by Marek Olszewski. Wydawca / pod. odpowiedzialny:
Eko Media, ul. Siedlecka 62, 85-412 Bydgoszcz,
sklep@wydawnictwogaj.pl • www.wydawnictwogaj.pl
tel. 881 441 791 (pn-pt, 9-15). Bydgoszcz 2023
Ed 2/2025



Produkt nie zawiera
załączników związanych
z bezpieczeństwem