

Uwaga! Przygotowaliśmy dla Ciebie zabawę.
Na bokach pudełka umieściliśmy wyzwania, których możesz się podjąć.
 Czy uda Ci się wykonać wszystkie zadania? Miłej zabawy!

GŁĘBIA

autor: Stephen Glenn

ilustracje: Tomek Larek

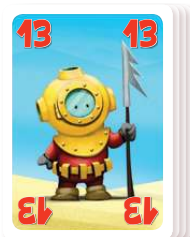
instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

45 kart nurków

5 szarych, 7 niebieskich, 9 zielonych, 11 żółtych, 13 czerwonych



5 kart celów



45 skarbów

5 szarych, 7 niebieskich, 9 zielonych, 11 żółtych, 13 czerwonych



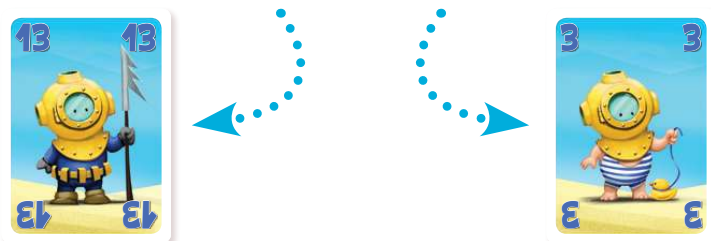
4 płytki wody (dwustronne, o wartości od 1 do 4)



1 płócienny
 woreczek

CEL GRY

Gracze wysyłają swoich nurków na poszukiwanie skarbów. Niektórzy nurkowie lepiej radzą sobie w **głębokiej**, inni w **płytkiej** wodzie.



Zdobyte **skarby** gracze gromadzą przed sobą na stole.



Wygra osoba, która zdobędzie **3 karty celów**. Aby zdobyć np. **niebieską kartę celu**, należy zgromadzić 4 **niebieskie skarby**.



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** 4 **płytki wody** połóżcie w rzędzie na środku stołu. Ułóżcie je od wartości 1 do 4 (na zmianę woda głęboka i płytka).
- B** Wszystkie **skarby** włóżcie do **woreczka**.
- C** Następnie wylosujcie z woreczka skarby w liczbie odpowiadającej wartości każdej płytki wody i połóżcie je na płytkach:
 - na płytce o wartości 1 połóżcie 1 skarb,
 - na płytce o wartości 2 połóżcie 2 skarby,
 - na płytce o wartości 3 połóżcie 3 skarby,
 - na płytce o wartości 4 połóżcie 4 skarby.

Uwaga! Na jednej z płytek znajduje się „ściągawka” informująca o **maksymalnej liczbie skarbów** w poszczególnych kolorach, jakie mogą znajdować się na czterech płytkach. Na przykład: na płytkach wody mogą leżeć w sumie **maksymalnie 3 niebieskie skarby**.

Jeśli wśród wylosowanych skarbów będzie więcej któregoś koloru, niż pozwala na to „ściągawka”, nadliczbowe skarby należy odłożyć do woreczka, a na ich miejsce wylosować nowe.



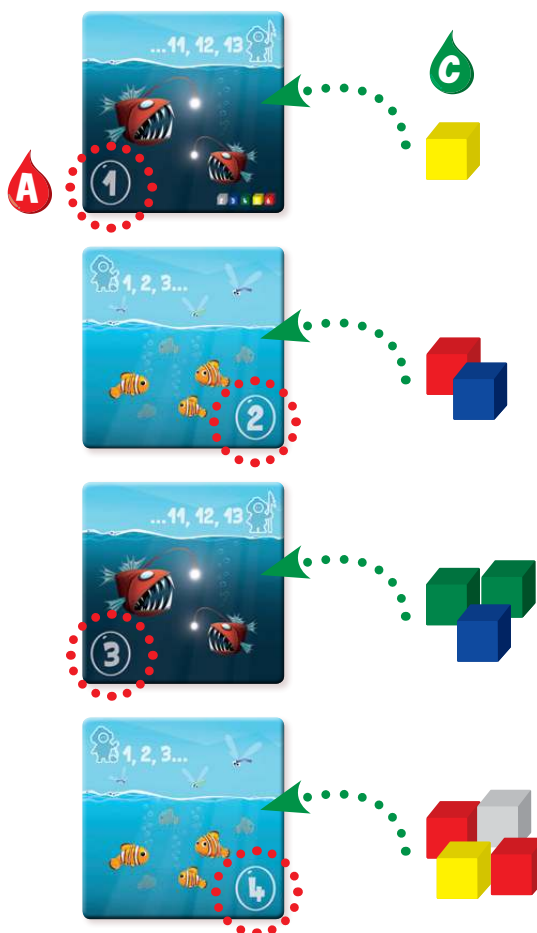
- D** Potasujcie wszystkie **karty nurków**. Każdy gracz bierze **po 8 kart** (nie ujawniajcie ich rywalowi).
- E** Z pozostałych kart nurków stwórzcie zakryty **stos** (karty leżą obrazkami do dołu) i połóżcie z boku stołu. Przy stosie zostawcie wolne miejsce. Będziecie tu odkładać karty wykorzystane podczas gry.
- F** **Karty celów** połóżcie z boku stołu tak, aby były widoczne dla obu graczy.



Gracz 1



D



Gracz 2



D



B



E

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio nurkowała (lub starszy gracz). Następnie gracze na zmianę wykonują swoje tury.

W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania:

- wybiera jedną kartę nurka spośród tych trzymanyh w ręku,
- kładzie ją przy wybranej płytce wody,
- dobiera nową kartę ze stosu (tak, aby ponownie mieć w ręku 8 kart).

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna druga osoba.

ZASADY WYKŁADANIA KART NURKÓW

Skarby leżące na płytkach wody informują graczy, jakie karty należy wyłożyć przy nich. Liczba i kolor wyłożonych kart po obu stronach płytki musi odpowiadać liczbie i kolorom skarbow.

Przykład A: Na płytce „2” leżą 2 skarby: 1 niebieski i 1 czerwony. Oznacza to, że po obu stronach płytki należy wyłożyć 1 kartę niebieskiego nurka i 1 kartę czerwonego nurka. Kolejność wykładania kart nie ma znaczenia.

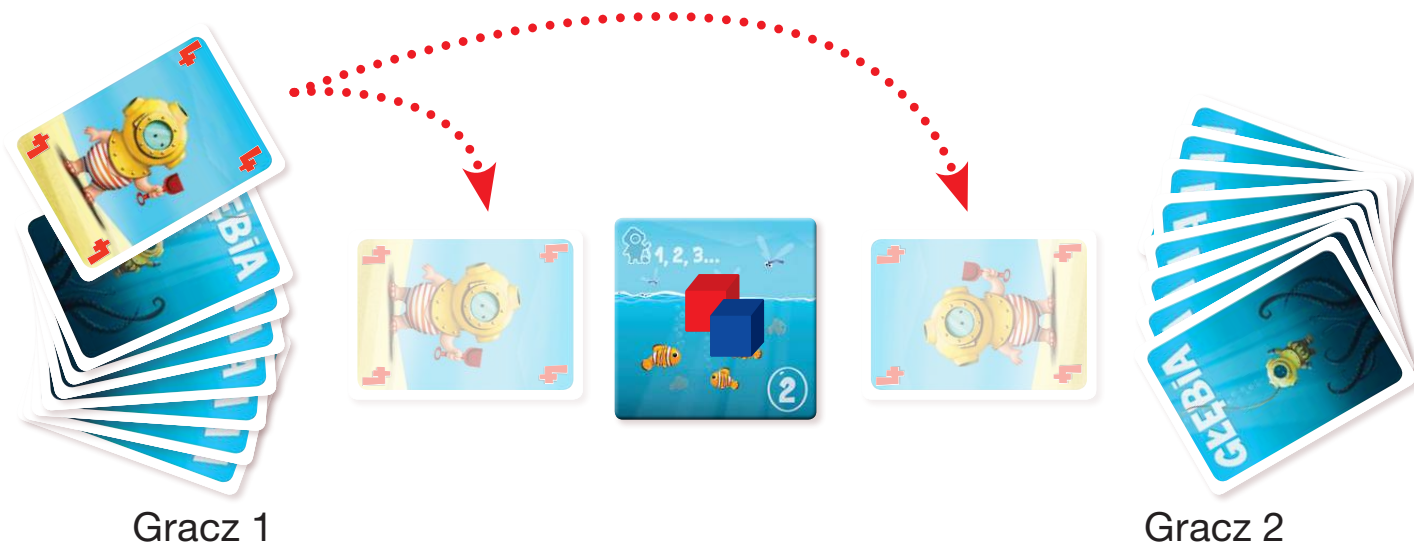


Przykład B: Na płytce „3” leżą 3 skarby: 1 niebieski i 2 zielone. Oznacza to, że po obu stronach płytki należy wyłożyć 1 kartę niebieskiego nurka i 2 karty zielonych nurków. Kolejność wykładania kart nie ma znaczenia.



! Gracz może położyć kartę nurka **po dowolnej stronie płytki: swojej lub przeciwnika!**

Przykład: Gracz 1 postanowił wysłać nurka do wody płytkiej. Kartę nurka może położyć po swojej stronie lub po stronie przeciwnika.



! Karty nurków należy układać jedna na drugiej w taki sposób, **aby wartości kart były widoczne** dla wszystkich graczy.



Uwaga! Jeśli gracz nie może wyłożyć karty nurka (nie posiada karty pasującej kolorem do skarbów leżących na płytkach wody):

- ujawnia swoje karty nurków rywalowi,
- odkłada na stos kart wykorzystanych **od 1 do 4 kart** spośród tych trzymany w ręku (sam decyduje o tym, ile i które karty chce odłożyć),
- dobiera tyle samo nowych kart ze stosu.

Jeśli wśród nowych kart znajduje się taka, którą może wyłożyć przy którejś płytce wody, **musi** to zrobić. Jeśli jednak wciąż nie może tego zrobić, ponownie ujawnia swoje karty nurków i kończy turę.

ZDOBYWANIE SKARBÓW

Gdy po obu stronach płytki wody znajdzie się wymagana liczba kart nurków, gra jest przerywana i sprawdzany jest wynik walki o skarby leżące na tej płytce. **Który gracz zdobywa skarby? To zależy od głębokości wody!** W wodzie głębokiej lepiej radzą sobie nurkowie w kombinezonach i z harpunami. Sprzęt ten jednak przeszkadza w wodzie płytkiej, w której sprawniej poruszają się nurkowie w strojach kąpielowych.

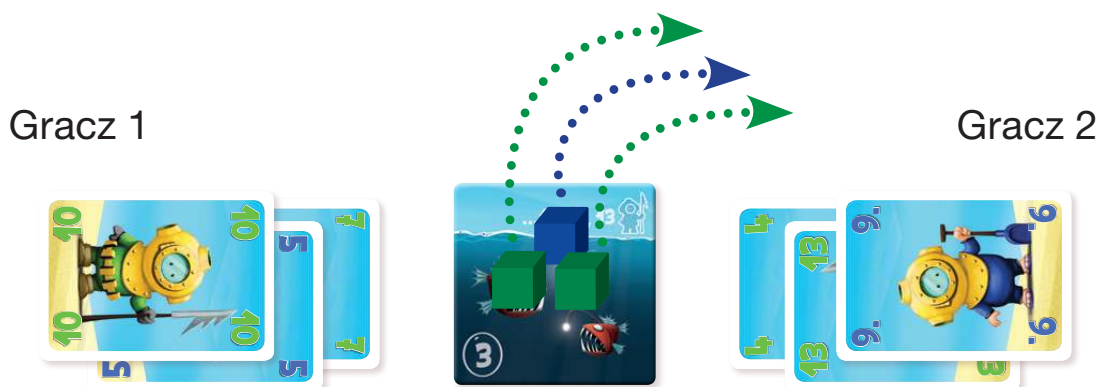
- Gracze sumują wartości kart nurków leżących po ich stronie płytki wody.
- Jeśli płytka przedstawia **wodę płytką**, wszystkie skarby leżące na niej zdobywa **gracz z niższą sumą wartości nurków**. Zdejmuje skarby z płytki i kładzie je przed sobą na stole.
- Jeśli płytka przedstawia **wodę głęboką**, wszystkie skarby leżące na niej zdobywa **gracz z wyższą sumą wartości nurków**. Zdejmuje skarby z płytki i kładzie je przed sobą na stole.



Przykład A: Po obu stronach płytki leżą wymagane karty nurków (1 niebieska i 1 czerwona), następuje więc moment zdobycia skarbów. Wartość nurków po stronie gracza 1 = 10, a wartość nurków po stronie gracza 2 = 13. Skarby leżą w wodzie **płytkiej**, zdobywa je więc gracz 1.



Przykład B: Po obu stronach płytki leżą wymagane karty nurków (1 niebieska i 2 zielone), następuje więc moment zdobycia skarbów. Wartość nurków po stronie gracza 1 = 22, a wartość nurków po stronie gracza 2 = 26. Skarby leżą w wodzie **głębokiej**, zdobywa je więc gracz 2.



Uwaga! Jeśli jest **remis** (suma wartości kart nurków po obu stronach płytki jest taka sama), wszystkie skarby zdobywa gracz, który **jako ostatni dołożył kartę** do tej płytki. Nie ma znaczenia, po której stronie dołożył tę kartę.

- Następnie gracze sprawdzają, czy zrealizowali któryś z dostępnych celów (szczegóły poniżej: KARTY CELÓW).

Po zdobyciu skarbów (i ewentualnym zdobyciu kart celów) gracze wykonują poniższe działania:

- Na stos kart wykorzystanych odkładają karty leżące przy płytce wody, z której zabrano skarby.
- Odwracają tę płytkę na drugą stronę (zmieni się głębokość wody).
- Losują z woreczka nowe skarby (ich liczbę wskazuje wartość płytki) i umieszczają je na płytce. Pilnują, aby liczba poszczególnych kolorów skarbów nie przekroczyła tych podanych na „ściągawce”. Jeśli przekroczy, nadliczbowe skarby odkładają do woreczka, a w ich miejsce losują nowe.

Uwaga! Może się zdarzyć, że zabraknie skarbów w woreczku i nie będzie można wyłożyć ich na płytkę wody. W takim przypadku płytkę należy odłożyć do pudełka. Podczas dalszej gry wykorzystywane będą pozostałe płytki.

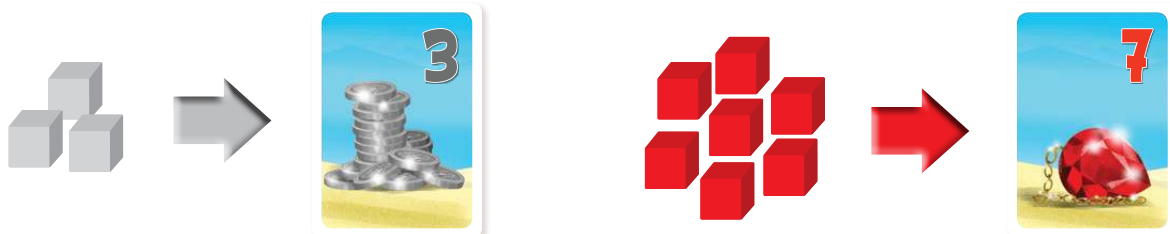
Grę kontynuuje osoba, która w ostatniej walce o skarby została pokonana.

KARTY CELÓW

Po zdobyciu skarbów gracze sprawdzają (począwszy od zwycięzcy), czy zrealizowali któryś z dostępnych celów.

Aby otrzymać kartę celu, należy posiadać skarby w odpowiedniej liczbie i kolorze.

Przykład: Gracz, który jako pierwszy zgromadzi 3 szare skarby, otrzyma kartę monet. A gracz, który najszybciej zgromadzi 7 czerwonych skarbów otrzyma kartę z rubinem.



Zdobytą kartę celu gracz kładzie przed sobą na stole. Skarby, za które ją zdobył, odkłada do pudełka.

Gracze nie mogą odbierać sobie kart celów. Zdobyta karta pozostaje u gracza do końca gry.

Uwaga! Jeśli gracz posiada skarby w kolorze niedostępnej już karty celu (została zdobyta przez któregoś z graczy), może wykorzystać je do zdobycia innej karty celu. 3 takie same skarby zastępują 1 skarb w innym kolorze. Brzmi skomplikowanie? Poniższy przykład wszystko wyjaśni.

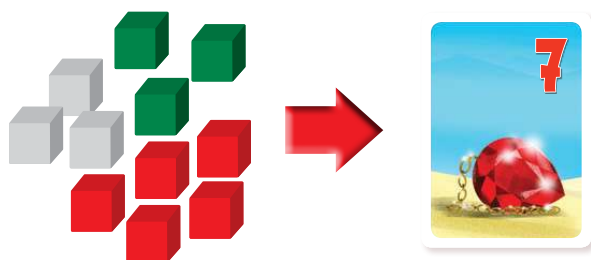
Przykład: Gracz 1 posiada szarą kartę celu, a gracz 2 posiada zieloną kartę celu. Gracz 2 właśnie zdobył skarby, ma więc prawo wymienić posiadane skarby na kartę – zdecydował się na tę **czerveną**. Musi więc odłożyć do pudełka **7 czerwonych skarbów**. Nie ma tylu, ale zdobędzie tę kartę, ponieważ do pudełka odkłada: **5 czerwonych**, 3 szare (traktowane jako **1 czerwony**) i 3 zielone skarby (traktowane jako **1 czerwony**).



Gracz 1



Gracz 2



Po zdobyciu karty celu przez jednego gracza, kolejną kartę może zdobyć jego rywal. Sprawdza, czy ma wymagane skarby. Jeśli ma, odkłada je do pudełka i zdobywa odpowiednią kartę celu. Następnie pierwszy gracz może zdobyć kolejną kartę. I tak na zmianę, aż ani jeden z graczy nie będzie mógł zdobyć żadnej z dostępnych kart celów.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **trzecią kartę celu**. Osoba ta zostaje zwycięzcą.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl f /NaszaKsiegarnia

© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Stephen Glenn

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał, Arek Maj
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki