



Autor: Paweł Nowak-Reitz

Ilustracje: illutype

Batyskaf



GRA ZWYCIĘŻYŁA
W KONKURSIE
**WYMYŚL GRĘ,
ZOSTAŃ AUTOREM
GRANNA**

Daj się porwać podwodnej przygodzie! Podróżuj z nami batyskafem i pstrykaj zdjęcia najciekawszym zwierzątkom! Jeśli zaryzykujesz i zejdziesz głęboko pod wodę, jest szansa, że uchwycisz niezwykle rzadkie i fascynujące okazy. Ten z Was, kto stworzy najlepszą kolekcję fotografii i zdobędzie najwięcej pereł, wygra rozgrywkę. **UWAGA! PEŁNE ZANURZENIE!**

CEL GRY:

W trakcie rozgrywki zanurzacie się batyskafami, by zdobyć najciekawsze żetony zwierzątek. Wykorzystujecie do tego karty tlenu. Wygrywa ten, kto otrzyma najwięcej punktów za pereł.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Połóżcie planszę na środku stołu – tak, by wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp. Przed pierwszą rozgrywką włóżcie żetony batyskafów i żeton pierwszego gracza w plastikowe podstawki.

- 1 Każdy z Was wybiera kolor batyskafu, którym chce grać. Postawcie swoje batyskafy na odpowiednich polach na planszy.
- 2 Przetasujcie wszystkie żetony zwierzątek i połóżcie je – obrazkiem do dołu – na kwadratowym polu ze znakiem zapytania (w prawym dolnym rogu planszy).
- 3 Przetasujcie wszystkie karty tlenu i połóżcie je – obrazkiem do dołu – na prostokątnym polu ze znakiem zapytania (w lewym dolnym rogu planszy).
- 4 W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce, z wierzchu stosu zwierzątek dobierzcie odpowiednią liczbę żetonów:
 - 2 graczy – 5 żetonów,
 - 3 graczy – 6 żetonów,
 - 4 graczy – 7 żetonów.



Dobrene żetony połóżcie na planszy – na głębokościach wskazanych na danym żetonie. **Uwaga:** na każdej głębokości można umieścić maksymalnie 5 zwierzątek – możecie wybrać dowolne spośród wolnych miejsc.

Pierwszym graczem zostaje ten z Was, kto jako ostatni oglądał film lub czytał książkę o podmorskim świecie. Otrzymuje on żeton pierwszego gracza (konika morskiego) i kładzie go przed sobą na stole.

W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ:

- Planszę
- 30 żetonów zwierzątek
- 60 kart tlenu
- 4 żetony batyskafów
- 1 żeton pierwszego gracza
- Instrukcję



Plansza gotowa do rozgrywki w pełnym, czteroosobowym składzie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywkę rozpoczyna osoba posiadająca żeton pierwszego gracza. Gdy zakończy ona swoją turę, kolejka przechodzi na następnego gracza (zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara).

Na początku swojej tury **dobierz do ręki 1 kartę tlenu** z wierzchu talii.

Jeżeli **nie zdecydujesz się na ruch batyskafem**, to weź dodatkową kartę tlenu. Po dobraniu przez Ciebie 2 kart, kolejka przechodzi na następną osobę.

Jeżeli **zdecydujesz się na ruch batyskafem**, to możesz zanurkować nim na głębokość, na jaką pozwalają Ci Twoje karty tlenu. Wyłóż na stół karty tlenu tak, aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć. Zużyte karty odłóż obok planszy. Po przemieszczeniu batyskafu kolejka przechodzi na następną osobę.

KARTY TLENU I PRZEMIESZCZANIE SIĘ BATYSKAFU

W GRZE ZNAJDZIECIE KARTY, NA KTÓRYCH WIDNIEJE OD JEDNEGO DO SZEŚCIU BĄBELKÓW TLENU.

KAŻDY BĄBELEK POZWALA NA PORUSZENIE SIĘ BATYSKAFEM O 100 METRÓW (W GÓRĘ LUB W DÓŁ PLANSZY).

BĄBELKI, KTÓRE ZNAJDUJĄ SIĘ NA TWOICH KARTACH, MOŻESZ DOWOLNIE SUMOWAĆ.

W CZASIE RUCHU WYKORZYSTUJESZ CAŁĄ KARTĘ, NIEZALEŻNIE OD TEGO, ILE BĄBELKÓW TLENU ZUŻYJESZ NA PRZEMIESZCZENIE BATYSKAFU.

PODCZAS ROZGRYWKI MOŻESZ TRZYMAĆ W RĘKU DOWOLNĄ LICZBĘ KART TLENU.

Zanurzenie i wynurzenie batyskafu może odbyć się w jednej turze – jeśli tylko masz odpowiednią liczbę bąbelków tlenu.

Przykład:

Monika chciałaby zejść batyskafem na głębokość 200 m, zdobyć zdjęcie mureny i wrócić od razu na powierzchnię.

W tym celu mogłaby np.: zagrać 1 kartę z czterema bąbelkami tlenu; 2 karty z dwoma bąbelkami tlenu; 1 kartę z jednym bąbelkiem tlenu i 1 – z trzema; 2 karty z jednym bąbelkiem tlenu i 1 – z dwoma; 4 karty z jednym bąbelkiem tlenu. Mogłaby też zagrać 1 kartę z pięcioma lub sześcioma bąbelkami, jednak straciłaby wtedy odpowiednio jeden lub dwa bąbelki, których nie użyła w swoim ruchu. Ocean nie wydaje reszty!

Tak się składa, że Monika ma w ręku 4 karty z jednym bąbelkiem. Kładzie je przed sobą na stole i rusza się batyskafem. Schodzi na głębokość 200 m, zabiera żeton mureny i od razu wypływa na powierzchnię. Odклада zużyte karty obok planszy, a kolejka przechodzi na następną osobę.



Na niebieskich paskach znajdziesz cyfry, które podpowiedzą Ci, ile minimalnie bąbelków musisz wydać, by w czasie jednej tury zejść batyskafem na daną głębokość i od razu wynurzyć się na powierzchnię.

Czasami zdarza się tak, że nie masz odpowiednich kart na zanurzenie i wynurzenie batyskafu w jednym ruchu. Możesz wtedy „na raty” zanurzyć się do poziomu upatrzonego zwierzątka – nie mając liczby bąbelków tlenu potrzebnej do wypłynięcia (uwaga: jeśli masz odpowiednie karty, żeby wypłynąć, to musisz to zrobić!). Wykładasz wszystkie posiadane karty, zabierasz wybrane zwierzątko na dostępną dla Ciebie głębokość i czekasz do następnej kolejki, by sprawdzić, jaką kartę dostaniesz. Zwierzątko jest na ten czas dla Ciebie zarezerwowane; inni gracze nie mogą zabrać Ci żetonu w czasie swojego ruchu.

PAMIĘTAJ:

zwierzątko, na którym znajduje się już żeton innego gracza, jest dla niego zarezerwowane.
Jeśli na danej głębokości leży tylko jeden żeton zwierzątka i stoi na nim batyskaf,
to musisz zanurzyć się na inną dostępną dla Ciebie głębokość.

Swój ruch batyskafem możesz zakończyć na głębokości większej niż 100 metrów. Znajdujesz się wtedy w strefie ryzyka (granica strefy ryzyka jest zaznaczona na planszy za pomocą bąbelków). Jeśli zatrzymałeś się na głębokości do 100 metrów, to nie znajdujesz się w strefie ryzyka.

Gdy w następnej turze dobierzesz kartę, która pozwoli Ci bezpiecznie wypłynąć na powierzchnię, to:

- jeśli byłeś w strefie ryzyka, w nagrodę za odwagę **dobierasz 2 karty tlenu**,
- jeśli byłeś poza strefą ryzyka, nie otrzymujesz dodatkowych kart.



Jeżeli dobrana karta nie pozwala Ci wypłynąć na powierzchnię, to występuje tzw. „**wynurzenie awaryjne**” – upatrzone przez Ciebie zwierzątko wraca na głębokość, na której mieszka (inni gracze mogą je teraz zdobyć), a Ty wypływasz na powierzchnię. Za wypłynięcie nie otrzymujesz żadnych kart.

Gdy uda Ci się zdobyć żeton zwierzątka, to połóż go (obrazkiem do góry) przed sobą na stole.

Po tym jak zdobędziesz żeton zwierzątka, od razu uzupełnij żetony na planszy do liczby początkowej (5, 6 lub 7). **Uwaga:** może zdarzyć się tak, że stos żetonów zwierzątek wyczerpie się. Dokładamy ostatnie zwierzątko ze stosu na planszę i kontynuujemy rozgrywkę (gracze mają jedynie mniejszy wybór zwierzątek do zdobycia).



PAMIĘTAJ:

jeśli na wybranej przez Ciebie głębokości leży kilka żetonów zwierzątek, to możesz zanurzyć się do dowolnego zwierzątka niezarezerwowanego przez batyskaf innego gracza. Kolumna, w której leży zwierzątko, nie ma znaczenia, liczy się tylko rząd (głębokość).

Przykład:

Michał ma w ręku 2 karty: z trzema i czterema bąbelkami. Chciałby zdobyć kraba japońskiego, który znajduje się na głębokości 500 m. Musi więc wykonać zanurzenie „na raty”. Kładzie swoje karty na stole i schodzi batyskafem na głębokość 500 m. Zatrzymuje się na żetonie kraba japońskiego. Następnie zabiera zwierzątko na głębokość 300 m. Kończy swoją turę na tej głębokości – w tak zwanej strefie ryzyka. Czeką na następną turę. W swojej kolejnej turze dobiera kartę, na której znajdują się 4 bąbelki. Udaje mu się wypłynąć. W nagrodę za swoją odwagę otrzymuje 2 karty. Zużyte na ruch batyskafem karty odkłada obok planszy i kolejka przechodzi na kolejną osobę.

Po Michale swoją turę wykonuje Lena. Ma w ręku 2 karty: z czterema i jednym bąbelkiem. Planuje zdobyć węgorza (300 m). Podobnie jak Michał, musi zanurzyć się „na raty”. Kładzie swoje karty na stole i schodzi batyskafem na głębokość 300 m. Zatrzymuje się na żetonie węgorza. Następnie zabiera zwierzątko na głębokość 100 m. Kończy swoją turę na tej głębokości – poza strefą ryzyka. Czeką na następną turę. W swojej kolejnej turze dobiera kartę, na której znajdują się dwa bąbelki. Lena wypływa na powierzchnię, ale ponieważ nie ryzykowała, to nie otrzymuje dodatkowych kart. Zużyte na ruch batyskafem karty odkłada obok planszy i kolejka przechodzi na kolejną osobę.

Następny rusza się Filip. Ma w ręku kartę z sześcioma bąbelkami. Chciałby zdobyć krewetkę (400 m). Podobnie jak poprzednicy, będzie zanurzać się „na raty”. Kładzie swoją kartę na stole i schodzi batyskafem na głębokość 400 m. Zatrzymuje się na żetonie krewetki. Następnie zabiera zwierzątko na głębokość 200 m. Kończy swoją turę w strefie ryzyka. Czeką na następną turę. W swojej kolejnej turze dobiera kartę, na której znajduje się tylko jeden bąbelek. Filip musi wypłynąć na powierzchnię i odłożyć żeton krewetki na jedno z pól znajdujących się na głębokości 400 m. Zużyta na ruch batyskafem kartę odkłada obok planszy i kolejka przechodzi na kolejną osobę.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra zbliża się ku końcowi, gdy w talii zabraknie kart tlenu. Wszystkie karty tlenu należy wtedy przetasować i umieścić z powrotem na odpowiednim polu na planszy. Uczestnicy rozgrywki, którzy nie wykonali w tej turze ruchu ani nie dobrali żadnej karty, po kolei wykonują swoje ostatnie akcje – aż kolejka dotrze do pierwszego gracza (ten zaś nie wykonuje już swoich akcji). Po zakończeniu tury następuje podliczanie punktów.

Policz wszystkie perły, jakie znajdują się na zdobytych przez Ciebie żetonach. Jeśli masz ich najwięcej spośród wszystkich graczy, to wygrasz rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa ten z Was, kto ma w ręku więcej kart tlenu. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, to razem cieszyć się ze zwycięstwa.

WARIANT ZAAWANSOWANY

W wariantcie zaawansowanym zdobywasz punkty za perły oraz za największe zestawy zwierzątek żyjących na danej głębokości. Najpierw policz wszystkie perły, które znajdują się na zdobytych przez Ciebie żetonach. Następnie sprawdź swoje zestawy zwierzątek z każdej głębokości. Nikt inny nie ma więcej zwierzątek z danej głębokości niż Ty? Za każde zwierzątko z takiego zestawu otrzymujesz dodatkowo 1 punkt. Jeśli inny gracz ma równie duży zestaw z tej samej głębokości, to obydwójecie dostajecie dodatkowe punkty za znajdujące się w nim zwierzątka. Teraz zsumuj wszystkie zdobyte punkty. Jeżeli masz ich najwięcej spośród wszystkich graczy, to wygrasz rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który miał najwięcej zwierzątek z 600 m głębokości. Jeśli i to nie rozstrzygnie o wygranej, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



Przykład:

Łucja ma: dwa zwierzątka za 4 punkty (z głębokości 600 m), dwa za 3 punkty (500 m), jedno za 2 punkty (400 m), jedno za 2 punkty (300 m), dwa za 1 punkt (200 m) i dwa inne również za 1 punkt (100 m).

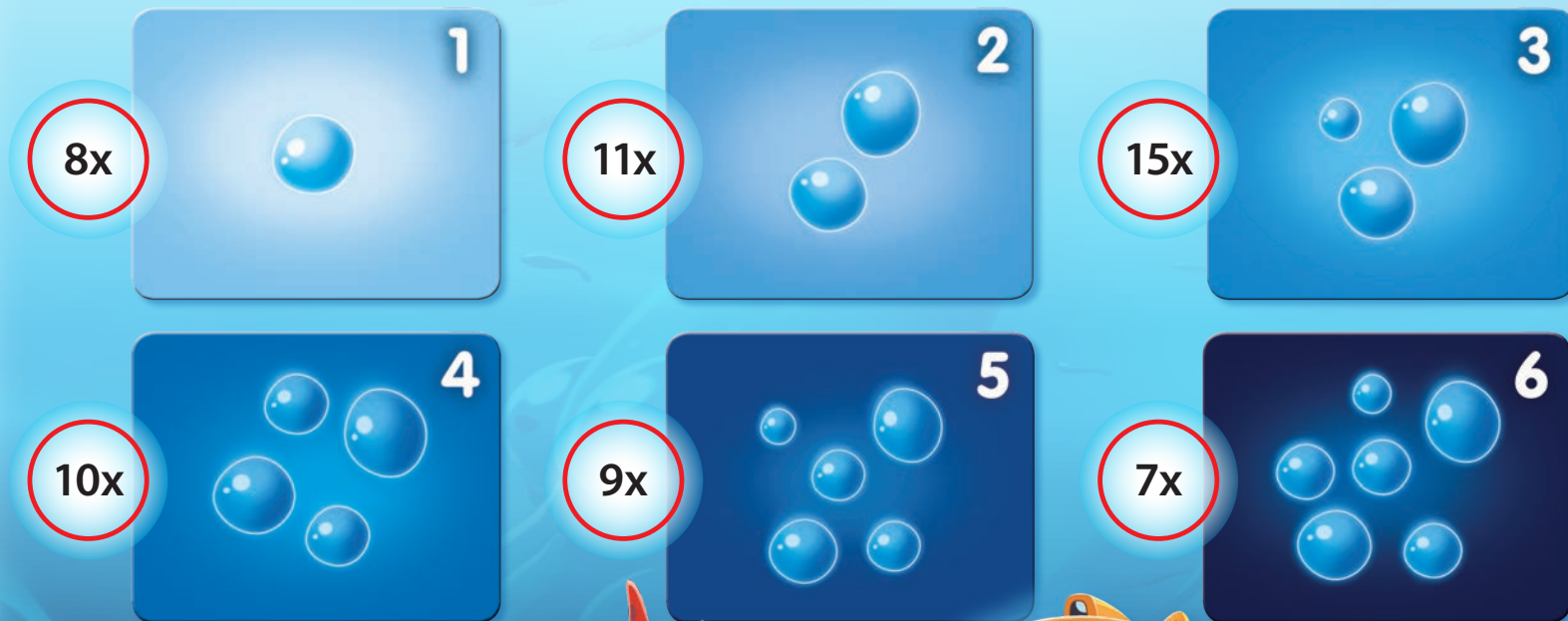
Przemek ma: jedno zwierzątko za 4 punkty (z głębokości 600 m), dwa za 3 punkty (500 m), trzy za 2 punkty (300 m), trzy za 1 punkt (200 m) i dwa inne za 1 punkt (100 m).

Łucja uzyskała następującą liczbę punktów za perły: $2 \times 4 + 2 \times 3 + 1 \times 2 + 1 \times 2 + 2 \times 1 + 2 \times 1 = 22$. Ma najwięcej rybek z głębokości 600 m i 400 m oraz taką samą liczbę zwierzątek z głębokości 500 m i 100 m, co Przemek. Za każde zwierzątko z tych zestawów dostaje 1 punkt. Wynik Łucji to: $22 + 2 + 1 + 2 + 2 = 29$.

Przemek uzyskał następującą liczbę punktów za perły: $1 \times 4 + 2 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 + 2 \times 1 = 21$. Ma najwięcej zwierzątek z głębokości 300 i 200 m oraz taką samą liczbę zwierzątek z głębokości 500 m i 100 m, co Łucja. Za każde zwierzątko z tych zestawów dostaje 1 punkt. Wynik Przemka to: $21 + 3 + 3 + 2 + 2 = 31$.

Przemek wygrywa rozgrywkę.

KARTY TLENU WYSTĘPUJĄCE W GRZE:



KONIK MORSKI

Patrz! Co pływa tam przy rafie?
Małe ciało, dzióbek wąski...
Prawie jak szachowy konik...
A to ryba! Konik morski.



HOMAR

Całkiem spory Pan Skorupiak
Chodzi dumnie w swym pancerzu.
Jako że go bardzo lubią,
Kończy często na talerzu.



BŁAZENEK

Żyje tylko w ciepłych wodach –
Kolorowy jak pokemon!
Występował jako gwiazda
W pięknej bajce „Gdzie jest Nemo?”.



NAJEŻKA

To ci ryba – tak nerwowa!
Często w chwili, gdy ma stracha,
W kulkę kolców się zamienia
I płetwami śmiesznie macha.



REKIN MŁOT

Jego ciało jest jak młotek
(Taki duży na budowie).
Widzi wszystko dookoła,
Choć kamery nie ma w głowie.



BARAKUDA

W tropikalnej wodzie nuda...
Aż tu nagle: barakuda!
Jakaś rybka wierzy w cuda –
Myśli, że się czmychnąć uda,
Lecz to złuda. Barakuda!



UKWIAŁ

Jest najpiękniej ubarwiony
W „koralowej” okolicy,
Mimo że szkieletu nie ma,
To osiąga metr średnicy.



FLĄDRA

Nieszczerólnie urodziwa,
Rozpłaszczona i niemądra,
Oczy takie zezowate,
Co za flądra!



JEŻOWIEC

Mała kulka, jak piłeczka,
Kusi malców w płytkiej wodzie,
Lecz nie próbuj się z nią bawić,
Bo – jak byczek – Cię pobodzie.



MURENA

Ostre zęby, zwinne ciało,
By się schować, starczy dziurka.
I zniemacka atakuje,
Bardzo groźna jest dla nurka!



WĘGORZ

Płyne długo przez ocean,
I jest długi, dwumetrowy!
Ikrę składa raz w swym życiu,
I to w Morzu Sargassowym!



KREWETKA

Czy to jest chmura robaczków?
A może larwy piskorza?
Skądże, to smaczny skorupiak –
Zwany też owocem morza.



OŚMIORNICA

Osiem macek z przyssawkami,
W głowie szczękę ma bezzębną,
A poza tym – tylko oczy.
To głowonóg pełną gębą!



PŁASZCZKA

Pływa w wodzie jak motylek,
Który fruwa gdzieś nad sadem,
Lecz uważaj, bo jej ogon
Często wieńczy kolec z jadem.



ROZGWIAZDA

Morze wolne czy morze ospałe,
Jak cudne wzory na perskich dywanach
Budzą podziw swymi barwami –
Prawdziwe gwiazdy na oceanach!



PŁETWAŁ BŁĘKITNY

Największe zwierzę w historii Ziemi.
Słonie to przy nim małe pędraki...
Dwieście ton i trzydzieści trzy metry!
A zjada tycie skorupiaki.



DELFIN

Najbystrzejszy w całym morzu!
Jest radosny, wciąż harcuje,
A to tego lubi ludzi
I czasami ich ratuje.



ŻÓŁW MORSKI

Skorupa płaska i wielka,
Raz jest w głębinach, raz brodzi.
Pod wodą bez oddychania
Wytrzyma nawet pięć godzin!



MARLIN

Wyjątkowo szybka ryba,
Tnie swym mieczem wodę w cwale,
Mimo swoich pięciu metrów,
Często skacze ponad fale!



ORKA

Wielka, groźna, czarno-biała,
Wzbudza wokół wielką trwogę.
Ostre zęby rwą na strzępy –
Lepiej jej nie wpytywać w drogę.



ŻARŁACZ BIAŁY

Sama nazwa już przeraża –
Siedem metrów drapieżności!
Gdy się ryba ciut zagapi,
Wnet zostają po niej ości...



KAŁAMARNICA OLBRZYMIA

Jak kałamarnica kiedyś w szkole
Tuszu pełna całkowicie.
Ale nim do wrogów strzela,
Zamiast pisać coś w zeszyście.



REKIN WIELORYBI

To największa znana ryba,
Coś jak pociąg, wraz z peronem!
Mimo tego jest niegroźna –
Żywi się tylko planktonem.



TUŃCZYK

Dorasta do czterech metrów
I waży siedemset kilo!
Ceniony jest przez smakoszy,
Którzy się nim posilą.



KRAB JAPOŃSKI

Jak na kraba, jest olbrzymi –
Jego noga ma trzy metry!
Chcesz dać prezent stawonogom,
Kup sandały oraz getry!



KASZALOT

Gdy wieloryb schodzi w głębię,
Nie jest żadną tajemnicą:
Walczy tam na śmierć i życie
Z olbrzymią kałamarnicą!



ŚLIMAK MORSKI

Piękny, barwny i niezwykły –
Aż winniczek mu zazdrości.
A największa znana muszla
Mierzy prawie metr długości!



MELANOCETUS

Dziwna nazwa, śmieszny wygląd,
A nad czołem lampka nocna –
Bo wciąż pływa tak głęboko,
Że w ciemnościach mu pomocna.



MEDUZA

Tej malusiej galaretkie
Bliżej raczej do diabełka!
Bo w istocie to drapieżnik
I ma groźne parzydełka!



ŻABNICA

Gdzieś głęboko płaska paszcza
Na ofiarę swoją czyha.
Na tbie wabik ma, jak wędka,
I co chwila się opycha.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

GRANNA

www.granna.pl