NÁVOD KE HŘE HLUBOKÝ PONOR – DEEP DIVE

Hra je určena pro 2-4 hráče od 5 let.

Balení obsahuje
– hrací vodní plochu (krabice)
- 4 potápěče
- 1 žraloka
- barevnou hrací kostku
- hrací kostku se žraloky
- 53 žetonů mušlí s perlami

Úkolem hráčů je nasbírat co nejvíce perel.

Příprava hry
1. Hrací krabici představující vodní plochu umístěte na střed stolu.
2. Žetony zamíchejte a rozložte obrázkem zavřené mušle nahoru. Pokud hrají 4 hráči, ve hře zůstávají všechny žetony, při hře 3 hráčů je třeba 5 žetonů odebrat, při hře dvou hráčů se odebírá 10 žetonů.
3. Každý hráč si vybere svého potápěče.
4. Nejstarší hráč začíná tím, že si vezme žraloka a obě hrací kostky. Žraločí kostku si zatím odloží na žraloka.

Lov perel začíná
Každý hráč nejdříve hodí barevnou kostkou.
Potom se s figurkou potápěče ponoří do pole příslušné barvy.
Vezme si právě tolik žetonů mušlí, kolik je vyobrazeno na příslušném barevném poli, položí je před sebe, ale nedívá se na ně.
Hráči se mohou během hry do svých mušlí podívat (otevřít je), jen když se rozhodnou přestat se potápět a vylezou na břeh (mimo hrací krabici).

Pozor, žralok!
Jakmile hráči zahrají jedno kolo, do hry vstupuje žralok. První hráč, který má žraloka, hází žraločí kostkou. Žralok vplouvá do vodního pole podle barvy na kostce, tím se všichni potápěči v tomto poli ocitají v nebezpečí a ztrácí všechny svoje neotevřené mušle. Žetony mušlí se tak vracejí do hry. Hráči vytahují své potápěče z vody a čekají na další kolo lovu perel.
První hráč musí hodit žraločí kostkou i v případě, že nemá ve vodě svého potápěče.
Pozor – hráči neztrácejí mušle, které jsou už otevřené (otočené).

Kdo chce z vody ven?
Hráči, kteří jsou ve vodě, se musí rozhodnout, jestli z vody vylezou, nebo budou pokračovat v lovu perel. „Vynoření“ hráč provede místo hodu kostkou.
Když potápěč vyleze z vody – může otevřít nasbírané mušle a zjistit, kolik perel vylovil. Odpočívá pak do konce kola.

Otvírání mušlí
Mušle s bílou perlou – tyto perly hráči sbírají a nechávají si je na hromádce před sebou.
Mušle s černou perlou – tyto perly nikdo nesbírá a nechávají se stranou. Pokud se sejdou čtyři černé perly, hra končí.
Prázdná mušle - dává se mimo hru.

Nové kolo
Každé hrací kolo končí v okamžiku, kdy jsou všichni potápěči venku z vody.
V druhém hracím kole začíná hráč, který je po levé straně od předchozího prvního hráče.

Konec hry
Hra končí, když jsou vytaženy 4 černé perly nebo když už nejsou k lovení vůbec žádné mušle.
Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bílých perel.