

Ryba a žralok

Žralok a rybičky



7-99 let

CZ





Obsah: 4 herní desky, 4 sady 6 žetonů pro omezení, 4 figurky žraločků, 1 herní deska táta žraloka, 1 kostka, 120 rybích kostek, 1 látkový sáček.

Tatínek žralok učí své žraločky lovit. Komu to půjde nejlépe? Při každém tahu chytí žraločky 4 ryby, ale nemusí se jim povést, všechny si nechat. Hráči si musí vybírat rozumně, aby zaplnili co nejvíce políček na své herní desce. Jednoduchá a zuřivá strategická hra!

Princip hry: Každý hráč má 7 tahů k tomu, aby na své herní desce zaplnil co nejvíce políček rybími kostkami. Při každém tahu hráč chytne 4 ryby, ale pro omezení se mu nemusí podařit, všechny si nechat a některé bude muset dát tatínkovi žralokovi. Když hráč na své herní desce zaplní řadu rybami, může zkusit, vzít si od táty žraloka několik ryb. Na konci hry získá hráč body jen za plná čtverečková políčka.

Cíl hry: Zaplnit co nejvíce čtverečních políček.

Příprava hry: Každý hráč si vybere herní desku, vezme si žraločka a 6 příslušných žetonů pro omezení. Každý hráč si položí herní desku před sebe a položí 6 žetonů pro omezení v libovolném pořadí na políčka očíslovaná 1 až 6. Žraločka postaví na políčko 1.

120 kostek dejte do kapsy a toto dejte doprostřed hráčů. Připravte si tátu žraloka a kostku.

Lovné zóny

Herní desky hráčů jsou lovné zóny, kde chytají ryby. Lovná zóna je rozdělena na několik útočných zón, které jsou očíslovány 1 až 7.

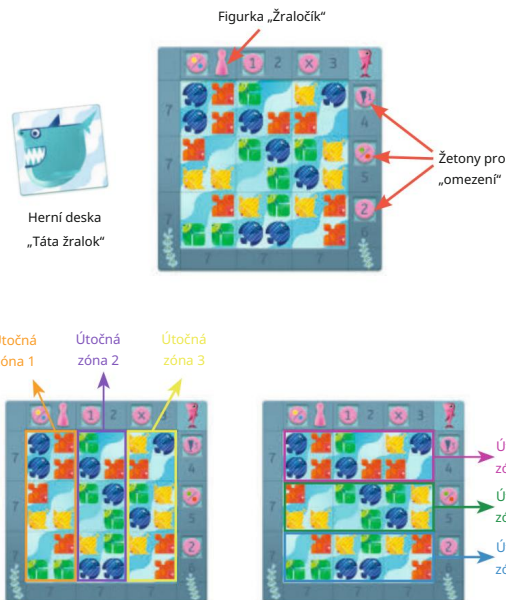
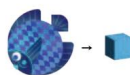
- 3 svislé řady 3 čtverečních políček: zóny 1, 2 a 3.
- 3 vodorovné řady 3 čtverečních políček: zóny 4, 5 a 6. • 1 další řada 3 čtverečních políček, která se vybere ke konci hry: zóna 7.

V každém tahu se útočí v 1 lovné zóně.

Například: v 1. tahu žraločky mohou lovit v zóně 1.

Chytit rybu

Barevné kostky představují rybky:





Chytit rybu

Postup hry: Hru začne nejmladší hráč a pokačuje se ve směru hodinových ručiček. Hráč sáhne do kapsy a vybere z něj 4 náhodné kostky. Kostky může položit na 3 čtvereční políčka té útočné zóny, kde stojí žraločík. Kostky ukládá na ryby stejné barvy.

Žeton pro omezení



Útočná zóna 1

Zároveň musí uplatnit omezení pro danou zónu.



Žádné omezení



Hráč musí dát 2 libovolné kostky tatínkovi žralokovi.

Hráč musí dát všechny své žluté NEBO modré kostky tatínkovi žralokovi. Pokud nemá kostky žluté, tak mu dá modré nebo naopak. Pokud nemá kostky ani jedné z těchto barev, nemusí mu dát žádné.



Hráč musí dát všechny své zelené NEBO červené kostky tatínkovi žralokovi. Pokud nemá kostičky zelené, tak mu dá červené nebo naopak. Pokud nemá kostky ani jedné z těchto barev, nemusí mu dát žádné.



Hráč musí dát každému hráči 1 libovolnou kostku, který si ji položí na rybu stejné barvy v jakémkoli z 9 čtverečních políček.



Hráč musí dát 1 libovolnou kostku tatínkovi žralokovi.

Kostky, které dá tatínkovi žralokovi, je třeba položit na herní desku tátu žraloka. Je možnost, získat je zpět (viz odstavec Ukrást kostky tatínkovi žralokovi).

Kostky, které si hráč neumí uložit na herní desku, dá tatínkovi žralokovi.

Když si hráč uložil kostky na herní desku, jeho tah skončil a figurku žraločíka si přesune na další očíslované políčko.

Následuje další hráč.

Ukrást kostky tatínkovi žralokovi

Když hráč chytil všechny ryby v některé vodorovné nebo svislé řadě své herní desky,

může zkusit, vzít několik kostek tatínkovi žralokovi.



Všechny ryby v této řadě jsou chyceny.



Hráč hodí kostkou:



Smůla! Hráč nemůže vzít tatínkovi žádnou kostku



Všichni hráči mohou postupně vzít tatínkovi 1 kostku. Hráč, který je na tahu, bere jako první.



Hráč může vzít tatínkovi žralokovi 1 kostku.



Hráč může vzít tatínkovi žralokovi 2 kostky.



Hráč může vzít tatínkovi všechny žluté nebo modré kostky.



Hráč může vzít tatínkovi všechny zelené nebo červené kostky.

Další pravidla:

Kostky, které hráč vezme tatínkovi žralokovi, může položit na ryby v kterékoli zóně svého herního plánu. Platí, že kostka a ryba musí být stejné barvy. • I když se hráči podaří v 1 tahu zaplnit hned 2 řady, smí hodit kostkou jen jednou a zkusit, vzít tatínkovi žralokovi nějaké kostky. • Když si hráč zaplní řadu během tahu jiného hráče, může také zkusit, vzít tatínkovi nějaké kostky.

7. tah

V sedmém a posledním tahu si hráč zvolí, na které číslo 7 postaví žraločka. Toto je poslední lovná zóna, ve které však již neplatí dané omezení.



nebo



Konec hry: Hra skončila, když každý udělal svůj 7. tah.

Body se počítají následovně: • 1 bod za každé čtvercové políčko ze 4 čtverečků, kde je na každé rybě barevná kostka. • 2 dodatečné body za každou řadu (vodorovnou nebo svislou) se 3 vyplněnými čtvercovými políčky. • Žádný bod za čtvercová políčka, která jsou prázdná, nebo jsou jen zčásti vyplněna kostkami.

Hráč, který získá nejvíc bodů, se stane nejobávanějším mořským lovcem, samozřejmě až po tatínkovi žralokovi!

Když je remíza, jsou vítězi dva nebo více.



Například: Hráč získal 5 bodů: 3 čtvercová políčka jsou úplná (= 3 body) + 1 řada je úplná (= 2 dodatečné body).

Autor: Flavien Dauphin.

Ryba a žralok

Žralok a rybičky



Pozor. Malé díly.

DJ00805



Djeco,
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobeno v Číně - Navrženo ve Francii