



DJ00805 Žraloci na lovu

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 minut

Táta žralok bere své děti na lekci rybaření. Kdo bude nejlepší? V každém kole malí žraloci chytí 4 ryby, ale ne všechny si nechají. Každý hráč se bude muset pečlivě rozhodovat, aby zaplnil co nejvíce políček na své herní desce rybami. Jednoduchá a divoká strategická hra!

Obsah hry: 4 herní desky, 4 sady 6 akčních žetonů, 4 figurky malých žraloků, 1 herní deska táty žraloka, 1 kostka, 120 ryb (malé kostky), 1 látkový sáček.

Princip hry: Každý hráč má 7 tahů, při kterých se snaží umístit co nejvíce ryb na čtvercová pole na své herní desce (políčka se 4 místy pro ryby). V každém tahu chytíte 4 ryby, ale v závislosti na akci v daném kole si je všechny nemůžete nechat a některé možná budete muset dát tátovi žralokovi. Jakmile kompletně vyplníte řadu ryb na své herní desce malými kostkami, můžete se pokusit získat nějaké ryby od táty žraloka zpět. Protože na konci hry získáváte body pouze za kompletně vyplněná pole.

Cíl hry: Zaplnit co nejvíce čtvercových polí tak, že na každou rybu položíte malou kostku stejné barvy.

Příprava hry:

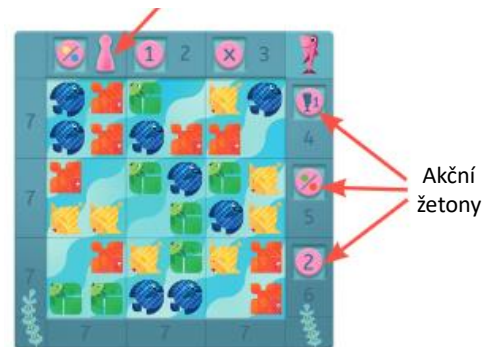
Každý hráč si vybere herní desku, vezme si figurku, která představuje malého žraloka a 6 odpovídajících akčních žetonů. Herní desku si položte před sebe a akční žetony umístěte v náhodném pořadí na políčka 1 až 6. Potom položte svého malého žraloka na políčko s číslem 1.

Vložte 120 ryb (malé kostky) do sáčku uprostřed stolu. Vedle položte desku s tátou žralokem a velkou kostku.



Herní deska táty žraloka

Figurka malého žraloka



Rybářské oblasti

Herní desky hráčů představují jejich rybářskou oblast a všechny ryby, které budou moci chytit. Tato oblast je rozdělena do několika zón očíslovaných od 1 do 7.

- 3 svislé řady po 3 čtvercích: zóny 1, 2 a 3,
- 3 vodorovné řady po 3 čtvercích: zóny 4, 5 a 6.
- 1 další řada se 3 čtverci na výběr na konci hry: zóna 7.

V každém tahu chytáte ryby pro konkrétní zónu, tj. pro zónu, u které právě stojí váš malý žralok.

Např.: Během prvního tahu mohou malí žraloci lovit v zóně č.1.



Chytání ryb

Barevné kostky představují ryby na herních deskách:



Chce-li hráč chytit rybu, musí položit malou kostku na svou desku na rybu stejné barvy.

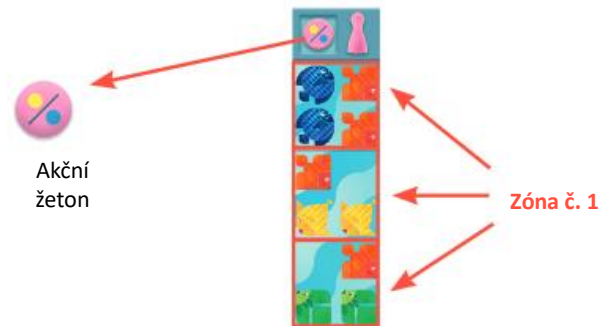


Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč a následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Na začátku svého tahu si hráč vytáhne ze sáčku 4 kostky. Hráč pak může umístit kostky na ryby ve 3 polích v aktuální zóně, kde stojí jeho figurka malého žraloka. Musí přitom respektovat barvy ryb.

Aby ale mohl hráč umístit kostky, které vytáhl ze sáčku, musí respektovat omezení této zóny.



Bez omezení.

Hráč musí dát 1 kostku dle vlastního výběru každému spoluhráči, kteří pak mohou tuto kostku položit na jakékoliv z 9 políček na jejich desce, bez ohledu na rybářskou oblast, ale s ohledem na barvy ryb.



1

Hráč musí dát 1 kostku dle vlastního výběru tátovi.



Hráč musí dát 2 kostky dle vlastního výběru tátovi žralokovi.

Hráč musí dát všechny své žluté NEBO všechny své modré kostky tátovi žralokovi. Pokud nemá v jedné z těchto dvou barev žádné kostky, musí dát kostky v druhé barvě. Pokud na desce není ani jedna tato barva, neděje se nic.



Hráč musí dát všechny své zelené NEBO všechny své červené kostky tátovi žralokovi. Pokud nemá v jedné z těchto dvou barev žádné kostky, musí dát kostky v druhé barvě. Pokud na desce není ani jedna tato barva, neděje se nic.

Kostky odevzdané tátovi žralokovi se položí na desku táty žraloka. Hráči je mohou získat zpět: viz. „*Krádež od táty žraloka*“.

Pokud hráč nemůže umístit žádné kostky na svou herní desku, musí je dát tátovi žralokovi.

Když hráč dokončí pokládání kostek na svou herní desku, jeho tah končí a přesune svou figurku malého žraloka na další očíslované políčko.

Na řadě je další hráč.

Krádež od táty žraloka

Jakmile hráč chytil všechny ryby v jedné vodorovné nebo svislé řadě, může se pokusit ukrást nějaké kostky tátovi žralokovi.



Všechny ryby v řadě jsou chyceny.

Hráč hodí kostkou:



Smůla! Hráč nemůže ukrást žádné kostky.



Všichni hráči postupně mohou ukrást 1 kostku tátovi žralokovi.



Hráč může ukrást 1 kostku tátovi žralokovi.



Hráč může ukrást 2 kostky tátovi žralokovi.



Hráč může ukrást všechny žluté kostky NEBO všechny modré kostky tátovi žralokovi.



Hráč může ukrást všechny zelené kostky NEBO všechny červené kostky tátovi žralokovi.

Poznámka:

- Kostky ukradené tátovi žralokovi se mohou umístit na libovolné políčko na herní desce, bez ohledu na rybářské zóny, ale s ohledem na barvy ryb.
- Pokud hráč dokončí 2 řady ryby během jednoho tahu, stále může krást kostky od táty žraloka pouze jednou.
- Pokud hráč dokončí řadu během tahu jiného hráče, může se pokusit ukrást kostky tátovi žralokovi.

7. tah

Při svém 7. a posledním tahu si hráč vybere, na které z políček s číslem 7 postaví svou figurku malého žraloka, která vymezuje poslední rybářskou zónu. Neberou se v úvahu omezení spojená s touto oblastí.



nebo



Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči dokončí svůj 7.tah.

Body si pak spočítají následovně:

- 1 bod za každý zcela zaplněný čtverec.
- 2 další body za každou zcela zaplněnou řadu 3 čtverců (svislou i vodorovnou).
- Za prázdné nebo částečně vyplněné čtverce se neudělují žádné body.

Hráč s největším počtem bodů vítězí a stává se nejobávanějším predátorem oceánu (samozřejmě po tátovi žralokovi).

V případě remízy se hráči o vítězství dělí.



Příklad: Hráč získá 5 bodů: 3 čtverce jsou vyplněny (= 3 body) + 1 řada je dokončena (= 2 další body).

Autor hry: Flavien Dauphin