

Fish'n shark

Žralok a rybičky



7^{rokov}
-99

SK





Obsah: 4 herné dosky, 4 sady 6 žetónov pre obmedzenia, 4 figúrky žraločikov, 1 herná doska ocka žraloka, 1 kocka, 120 rybieh kociek, 1 látkové vrečko.

Ocko žralok učí svojich žraločíkov loviť. Komu to pôjde najlepšie? Pri každom ťahu chytia žraločíci 4 ryby, ale nemusia sa im podariť, všetky si nechať. Hráči si musia vyberať rozumne, aby zaplnili čo najviac políček na svojej hernej doske. Jednoduchá a zúrivá strategická hra!

Princíp hry: Každý hráč má 7 ťahov na to, aby na svojej hernej doske zaplnil čo najviac políček rybami kockami. Pri každom ťahu hráč chytí 4 ryby, ale pre obmedzenia sa mu nemusia podariť, všetky si nechať a niektoré bude musieť dať ockovi žralokovi. Keď hráč na svojej hernej doske zaplní rad rybami, môže skúsiť, zobrať si od ocka žraloka niekoľko rýb. Na konci hry získa hráč body len za plné štvorcové políčka.

Cieľ hry: Zaplniť čo najviac štvorcových políček.

Príprava hry: Každý hráč si vyberie hernú dosku, zoberie si žraločíka a 6 príslušných žetónov pre obmedzenia. Každý hráč si položí hernú dosku pred seba a položí 6 žetónov pre obmedzenia v ľubovoľnom poradí na políčka očíslované 1 až 6. Žraločíka postaví na políčko 1.

120 kociek dajte do vrečka a toto dajte doprostred hráčov. Pripravte si ocka žraloka a kocku.

Lovné zóny

Herné dosky hráčov sú lovné zóny, kde chytajú ryby. Lovná zóna je rozdelená na niekoľko útočných zón, ktoré sú očíslované 1 až 7.

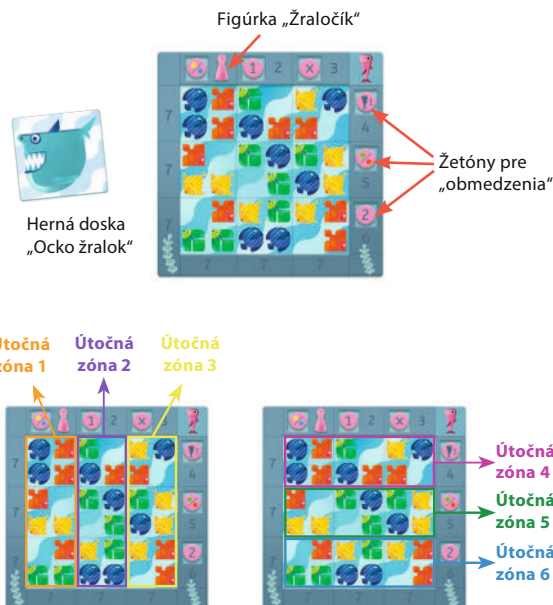
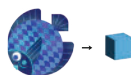
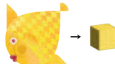
- 3 zvislé rady 3 štvorcových políček: zóny 1, 2 a 3.
- 3 vodorovné rady 3 štvorcových políček: zóny 4, 5 a 6.
- 1 ďalší rad 3 štvorcových políček, ktorý sa vyberie ku koncu hry: zóna 7.

V každom ťahu sa útočí v 1 lovnéj zóne.

Napríklad: v 1. ťahu žraločíci môžu loviť v zóne 1.

Chytiť rybu

Farebné kocky predstavujú rybky:





Chytiť rybu

Postup hry: Hru začne najmladší hráč a pokačuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč siahne do vrečka a vyberie z neho 4 náhodné kocky. Kocky môže položiť na 3 štvorcové políčka tej útočnej zóny, kde stojí žraločik. Kocky ukladá na ryby rovnakej farby.

Zároveň musí uplatniť obmedzenie pre danú zónu.

Žetón pre obmedzenie



Útočná zóna 1



Žiadne obmedzenie



Hráč musí dať 2 ľubovoľné kocky ockovi žralokovi.



Hráč musí dať všetky svoje zelené ALEBO červené kocky ockovi žralokovi. Ak nemá kocky zelené, tak mu dá červené alebo naopak. Ak nemá kocky ani jednej z týchto farieb, nemusi mu dať žiadne.



Hráč musí dať každému hráčovi 1 ľubovoľnú kocku, ktorý si ju položí na rybu rovnakej farby v akomkoľvek z 9 štvorcových políčk.



Hráč musí dať všetky svoje žlté ALEBO modré kocky ockovi žralokovi. Ak nemá kocky žlté, tak mu dá modré alebo naopak. Ak nemá kocky ani jednej z týchto farieb, nemusi mu dať žiadne.



Hráč musí dať 1 ľubovoľnú kocku ockovi žralokovi.

Kocky, ktoré dá ockovi žralokovi, treba položiť na hernú dosku ocka žraloka. Je možnosť, získať ich naspäť (pozrite odsek **Ukradnúť kocky ockovi žralokovi**).

Kocky, ktoré si hráč nevie uložiť na hernú dosku, dá ockovi žralokovi.

Keď si hráč uložil kocky na hernú dosku, jeho ťah sa skončil a figúrku žraločika si presunie na ďalšie očíslované políčko.

Nasleduje ďalší hráč.

Ukradnúť kocky ockovi žralokovi

Keď hráč chytil všetky ryby v niektorom vodorovnom alebo zvislom rade svojej hernej dosky, môže skúsiť, zobrať niekoľko kociek ockovi žralokovi.



Všetky ryby v tomto rade sú chytené.

**Hráč hodí kockou:**

Smola! Hráč nemôže zobrať ockovi žralokovi žiadnu kocku



Všetci hráči môžu postupne zobrať ockovi žralokovi 1 kocku. Hráč, ktorý je na ťahu, berie ako prvý.



Hráč môže zobrať ockovi žralokovi 1 kocku.



Hráč môže zobrať ockovi žralokovi 2 kocky.



Hráč môže zobrať ockovi všetky žlté alebo modré kocky.



Hráč môže zobrať ockovi všetky zelené alebo červené kocky.

Ďalšie pravidlá:

- Kocky, ktoré hráč zoberie ockovi žralokovi, môže položiť na ryby v ktorejkoľvek zóne svojho herného plánu. Platí, že kocka a ryba musia byť rovnakej farby.
- Aj keď sa hráčovi podarí v 1 ťahu zaplniť hneď 2 rady, smie hodiť kockou len raz a skúsiť, zobrať ockovi žralokovi nejaké kocky.
- Keď si hráč zaplní rad počas ťahu iného hráča, môže tiež skúsiť, zobrať ockovi žralokovi nejaké kocky.

7. ťah

V siedmom a poslednom ťahu si hráč zvolí, na ktoré číslo 7 postaví žraločíka. Toto je posledná lovná zóna, v ktorej však už neplatí dané obmedzenie.



alebo

**Koniec hry:**

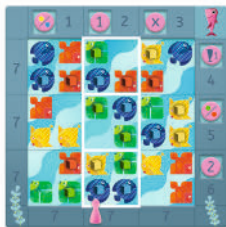
Hra sa skončila, keď každý spravil svoj 7. ťah.

Body sa počítajú nasledovne:

- 1 bod za každé štvorcové políčko zo 4 štvorčekov, kde je na každej rybe farebná kocka.
- 2 dodatočné body za každý rad (vodorovný alebo zvislý) s 3 vyplnenými štvorcovými políčkami.
- Žiaden bod za štvorcové políčka, ktoré sú prázdne, alebo sú len sčasti vyplnené kockami.

Hráč, ktorý získava najviac bodov, sa stane najobávanejším morským lovcem, samozrejme až po ockovi žralokovi!

Keď je remíza, sú víťazmi dvaja alebo viacerí.



Například: Hráč získal 5 bodov: 3 štvorcové políčka sú úplné (= 3 body) + 1 rad je úplný (= 2 dodatočné body).

Autor hry: Flavien Dauphin.

Fish'n shark

Žralok a rybičky



Pozor. Malé diely.

DJ00805



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku