

Vydry jsou roztomilá zvířátka, která tráví celé dny potápěním se pro perly. Samozřejmě vyhledávají ty nejcennější. Neustále je hromadí, aby zvětšily své sbírky. Ale není to snadný úkol, protože moře je obydleno hrozivými mořskými ježky! Ti svými ostrými bodlinami zraňují tlapky a čenichy vyder a brání jim tak sbírat poklady. Jak se vydry mohou v takových podmínkách potápět pro perly?

V průběhu hry se stáváte mazanými a chytrými vydrami. Abyste vyhráli, musíte nasbírat největší množství cenných perel. Škodíte ostatním hráčům a dejte si pozor na mořské ježky. A mějte stále na paměti, že titul nejlepšího lovce perel získá pouze jeden z vás!

STANETE SE NEJLEPŠÍM LOVCEM PEREL?



HERNÍ SOUČÁSTI

● 47 akčních karet



● 7 karet mořských ježků



● 1 přehledová karta (zobrazující hodnoty perel dle typu)



● 30 žetonů bílých perel s hodnotou „0“, „1“, „2“, „3“ a „4“ body



● 4 žetony černých perel s hodnotou „0“, „-1“, „-2“ a „-3“ body

● česká pravidla



CÍL HRY

Vaším cílem je sbírat perly s co nejvyššími hodnotami. Hraním akčních karet můžete brát perly ostatním hráčům a měnit jejich hodnoty. Vítězem je ten, kdo získá nejvíce bodů ze svých perel.

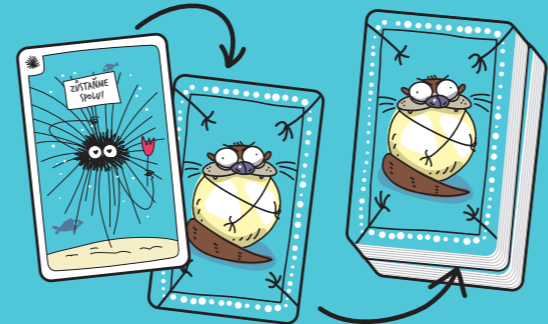
PŘÍPRAVA HRY



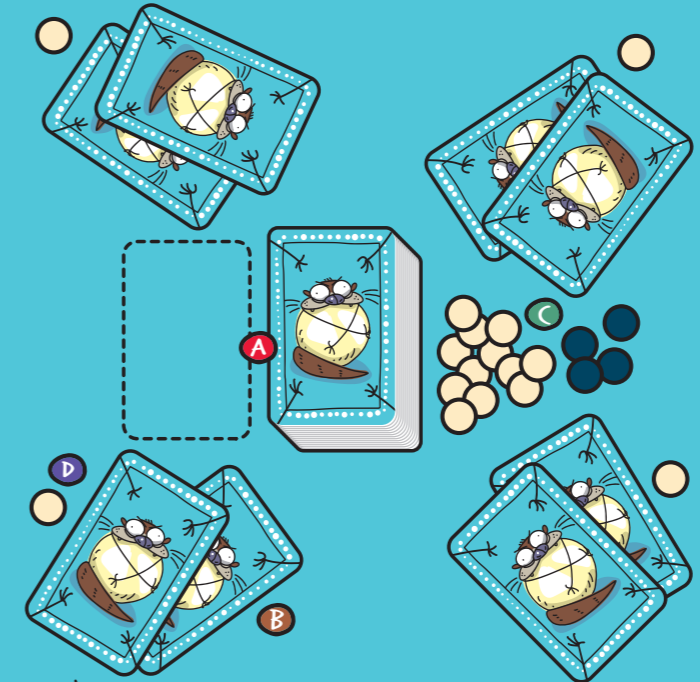
A Zamíchejte dohromady akční karty a karty mořských ježků. Vytvořte jeden balíček a umístěte ho lícem dolů doprostřed stolu. Ponechte dostatek místa pro odhazovací hromádku.

B Dejte každému hráči 2 karty z balíčku lícem dolů.

Důležité! Pokud jste během přípravy dostali kartu mořského ježka, vraťte ji zpět do balíčku (přibližně doprostřed) a vezměte si jinou kartu. Opakujte to, dokud v ruce **nebudete** mít žádné karty mořských ježků.



- C** Vytvořte zásobu perel. Rozdělte žetony perel podle barev, otočte je lícem dolů a zamíchejte.
- D** Každý hráč si vezme 1 bílou perlu ze zásoby, podívá se na její hodnotu a položí ji lícem dolů před sebe. Toto je vaše první nasbíraná perla.



Příprava hry 4 hráčů

Jste připraveni začít!

PRŮBĚH HRY

První hráč je ten, kdo naposledy viděl vydru (počítá se i vydra na obrázku), nebo nejmladší hráč.

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem.

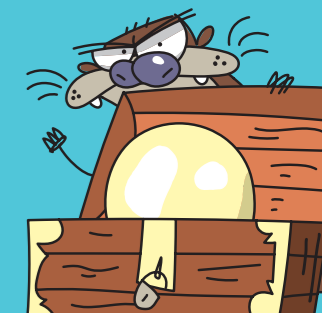
V každém tahu musíte provést následující kroky v tomto pořadí:

- 1** Doberte si 1 kartu z balíčku.
- 2** Zahrajte 1 ze 3 karet v ruce, a pokud je to možné, proveďte efekt karty.
- 3** Zkontrolujte počet karet mořských ježků v ruce.

Pokud máte na konci svého tahu 2 karty mořských ježků v ruce, hra pro vás končí. Vraťte své karty mořských ježků zpět do balíčku (přibližně doprostřed). Již nemůžete být cílem efektů karet zahrnutých ostatními hráči. Vaše perly nemohou být vyměněny za perly ostatních hráčů a nemohou vám být odebrány. Také nemůžete žádné perly získat. Na konci hry spočítáte své body z perel.

Pokud nemáte v ruce 2 karty mořských ježků, pokračujete ve hře. Váš tah končí a začíná tah dalšího hráče.

Takto budete hrát své tahy až do konce hry, nebo dokud nebudete mít 2 karty mořských ježků.



HRANÍ KARET

Ve svém tahu můžete zahrát akční kartu nebo kartu mořského ježka. Když hrajete kartu, **umístíte ji lícem nahoru před sebe.**

Když hrajete akční kartu, **musíte provést** (je-li to možné) efekt popsaný na kartě. Poté umístíte kartu lícem nahoru na odhazovací hromádku vedle balíčku. Výjimka: karty „Ruce pryč!“ a „Abrakadabra...“ zůstávají lícem nahoru před vámi.

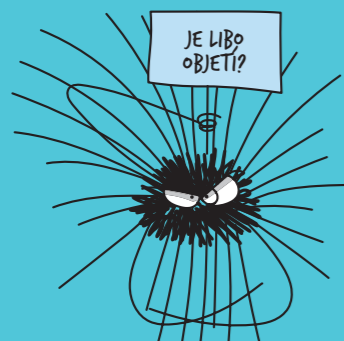
Když hrajete kartu mořského ježka, **musíte vzít černou perlu** ze zásoby a umístit ji lícem dolů před sebe. Poté vraťte kartu mořského ježka zpět do balíčku (přibližně doprostřed).

Důležité! Pokud v zásobě nejsou žádné černé perly, nemůžete zahrát kartu mořského ježka.

Některé karty mají v levém horním rohu přeškrtnutý symbol mořského ježka (🐙). Efekty těchto karet vám umožňují odhodit nebo se jinak zbavit karty mořského ježka z ruky.

SYMBOLY

- bílá perla
- černá perla
- perla libovolné barvy
- 🃏 karta
- 🐙 mořský ježek
- 🔪 odhození/zbavení se mořského ježka



KONEC HRY

Hra končí, když ve hře zůstane pouze jeden hráč. Odhalte všechny své žetony bílých a černých perel a spočítejte si body. Vítězem se stává hráč s nejvíce body. V případě shody vítězí hráč s nejvyšším počtem žetonů perel. Pokud je skóre i tak nerozhodné, tito hráči vítězství sdílí.



POPISY KONKRÉTNÍCH KARET



Umístí se na své místo pod tuto kartu. Tato karta se odhodí až do konce hry. Nemůžete zahrát „Ruce pryč!“

Po zahrání této karty pod ni umístíte 1 ze svých bílých perel. Od této chvíle si nikdo z hráčů, včetně vás, nemůže tuto perlu vzít ani ji nahradit jinou. Během hry můžete zahrát pouze 1 kartu „Ruce pryč!“. Pokud byste chtěli zahrát další takovou kartu, musíte ji místo toho dát jinému hráči. Tento hráč umístí kartu před sebe a ukryje jeden ze svých žetonů bílých perel pod kartu. Pokud při hraní karty nemáte žádné bílé perly, neumístujete pod kartu žádný žeton (ani ho neumístujete později během hry).



Vezmí si 3 žetony a ukryje je libovolně do svých dlaní. Vyber hráče. Ten si vybere z svých rukou a dává všem žetony. Ty dostanáš všechny žetony z druhé ruky.



Vezmí si 1 žeton hráče, který jich má nejvíce. V případě shody si hráče vyber.



Každý hráč odvede 1 ze svých žetonů po své levici. Pokud hráč nemá žádnou, se rozhodne.



Vezmí si 1 žeton a podívá se na jejich hodnoty. Vezmí si 1 žeton a odvede si žetony z vybrané ruky.

Vezměte 3 bílé perly ze zásoby a podívejte se na jejich hodnoty. Ukryjte je do svých rukou libovolným způsobem, např. 3 žetony do pravé ruky a 0 do levé, nebo 2 žetony do levé ruky a 1 do pravé. Vyberte jiného hráče, aby si zvolil jednu z vašich rukou. Tento hráč si vezme všechny žetony z vybrané ruky. Vy si vezmete perly z druhé ruky a umístíte je lícem dolů před sebe.

Vyberte hráče s nejvyšším počtem žetonů bílých perel a vezměte si 1 z jeho žetonů perel. Pokud má více hráčů stejný počet bílých perel, vyberte si jednoho z nich.

Každý hráč se podívá na hodnotu všech svých perel a poté jednu z nich předá lícem dolů hráči po své levici. Pokud hráč nemá žádné perly, žádnou nepředává (ale stále může žeton perly obdržet).

Vezměte 3 bílé perly ze zásoby a podívejte se na jejich hodnoty. Vyberte si 1 z nich a umístíte ji lícem dolů před sebe. Rozdělte zbývající perly mezi ostatní hráče, každý obdrží 1 perlu. Pokud ve hře zbývají pouze 2 hráči, rozdělte perly následovně: vyberte 1 perlu pro sebe, dejte 1 perlu druhému hráči a zbývající perlu vraťte do zásoby.

DŮLEŽITÁ PRAVIDLA!

- Kdykoli během hry (i při provádění efektu karty) se můžete podívat na hodnoty svých perel a změnit jejich pozice.
- Pokaždé když odhodíte kartu mořského ježka z ruky, vraťte ji zpět do balíčku (přibližně doprostřed).



Autoři hry: Jon Biegalski, Mar Bogdanis, Zofia Pilecka
Ilustrace: Marcin Skoczek
DTP: Adam Strzelecki
Herní vývoj: Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Projektový manažment: Przemek Wojtkowiak
Překlad a editace: Paulina Gerding a Bryan Gerding

rebel STUDIO
studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.
Překlad: Mirka Jandová

Rebel Studio by rádo poděkovalo testovací skupině Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał, Marcin Kowalski a studentům třetího ročníku historie na UMCS.

rebel
Rebel Sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polsko
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

VÝÖÖRY



Jon Biegalski
Mar Bogdanis
Zofia Pilecka
Marcin Skoczek

8+ 3-5 30 MIN.



Pravidla