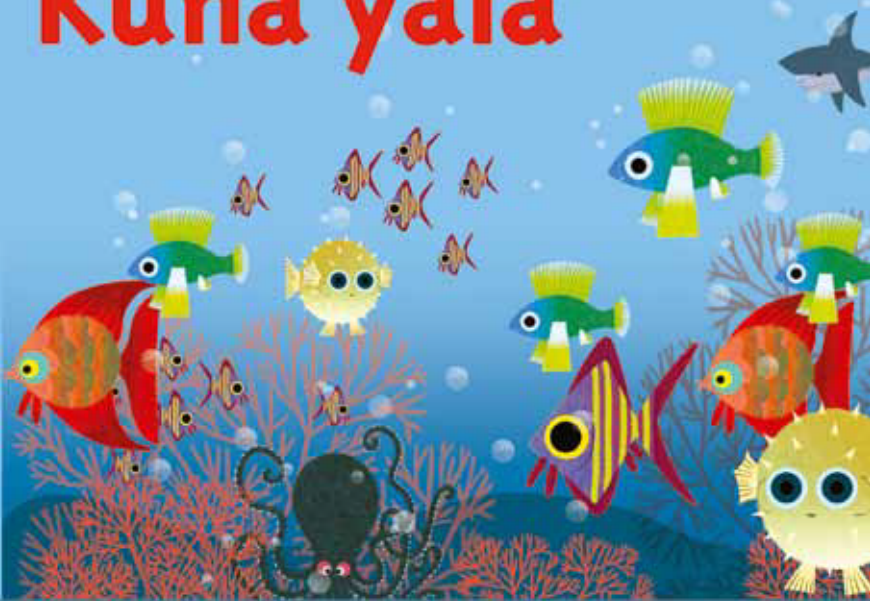


Kuna yala



8^{rokov}
-99



Kuna yala



Obsah balenia



x 104



x 4



8 – 99 rokov



2 – 4 hráči



20 min.

Obsah: 104 farebných doštičiek: 64 rýb, 22 koralov, 8 žralok, 10 chobotníc; 4 biele doštičky: druh ryby.

Cieľ hry: Mať vyložených čo najviac rýb svojho druhu.

Príprava hry:

Každý hráč dostane bielu doštičku s rybou - tento druh ryby bude jeho. Pozrie si ju tak, aby ostatní nevideli rybu na nej a položí ju otočenú lícom nadol pred seba. (Počas hry si ju môže hocikedy pozrieť.)

Potom každý hráč dostane doštičku "koral", ktorú položí otočenú lícom nahor pred seba a ktorá bude východiskom pre jeho húf rýb.

Ostatné doštičky otočte kostrou ryby nahor, zamiešajte a uložte na 4 približne rovnako vysoké kôpky. Otočte vrchnú doštičku každej kôpky a položte ju pred ňu.

Postup hry:

V priebehu hry si každý hráč zostaví húf rýb. Snaží sa, aby na konci hry prevažoval jeho druh ryby. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začne najmladší hráč.

Hráč, ktorý je na ťahu:

- zo štyroch otočených doštičiek si vyberie dve
- jednu z nich pridá do svojho húfu, druhú do húfu niektorého protihráča
- potom otočí dve doštičky a položí ich pred príslušné kôpky, tak aby boli vždy otočené štýri doštičky.

Umiestniť doštičku:

Doštičky prikladajte k jednej alebo viacerým doštičkám vodorovne alebo zvislo (nie uhlopriečne) podľa nasledovných pravidiel:

• Koralý:

Koral môžete priložiť **k akejkol'vek doštičke** a ku koralu môžete priložiť akúkoľvek rybu.

- **Ryby:**

Rybu môžete priložiť k inej rybe, ak je to ryba rovnakého druhu alebo ak má pozadie doštičky rovnakú farbu, alebo ak je druh ryby aj farba pozadia rovnaká.

- **Žraloky:**

Žraloka môžete položiť na rybu. Žraloky žerú ryby a uberajú ich z húfy. **Žraloka uložte len na rybu protihráča.**

Poznámka 1: K žralokovi môžete priložiť rybu alebo koral.

Poznámka 2: Ak sú pred kôpkami kartičiek otočené štyri žraloky, vymeňte jedného z nich za ďalšiu kartičku z kôpky.

- **Chobotnice**

Keď otočíte chobotnicu, **automaticky ju dostane hráč, ktorý má v húfe najviac koralov.** Hráč ju položí **na niektorý koral.** Keď viacerí majú rovnaký počet koralov, chobotnicu vyberte z hry. Otočte ďalšiu doštičku príslušnej kôpky. K chobotnici môžete priložiť ryby alebo koral.

- **Kliatba rýb**

Keď sú **vedľa seba**, vodorovne alebo zvislo, **tri doštičky s rovnakou farbou pozadia**, postihne ich kliatba rýb: ryby padnú za obeť a treba ich otočiť **kostrou nahor. Pozor:** od tej chvíle k nim môžete priložiť len koral.

Koniec hry:

Hra sa skončila, keď sa minú doštičky z troch kôpok. Hráči si spočítajú body nasledovne:

- 1 bod za rybu svojho druhu vo vlastnom húfe aj v húfe protihráča. (**Poznámka:** Počítajte ryby, t. j. za doštičku s dvoma rybami získa hráč dva body.)
- 3 body, keď v hráčovom húfe prevažujú ryby jeho druhu.
- 1 bod za každú chobotnicu vo vlastnom húfe.
- 2 body pre hráča, ktorý má vo vlastnom húfe najviac žralokov. (Keď majú viacerí hráči rovnaký počet žralokov, každý si zaráta dva body.)

Kto je víťaz:

Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz. Keď majú viacerí hráči rovnaký počet bodov, je víťazom ten, ktorý má vo vlastnom húfe najviac rýb svojho druhu.

Autor hry: Antoine RABREAU

Kuna yala



Pozor. Malé časti.

DJ08478



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:
Leuk s. r. o.
www.djeco.sk