



# Batyskaf



**Nechte se zlákat podmořským dobrodružstvím! Cestujte s námi batyskafem a pořizujte snímky nejzajímavějších zvířátek! Pokud zariskujete a potopíte se hluboko pod hladinu, máte šanci zachytit úžasné a neobyčejně vzácné exempláře. Ten, kdo sestaví nejlepší sbírku fotografií a získá nejvíce perel, se stane vítězem. **POZOR! PONOŘIT!****

## CÍL HRY:

V průběhu hry se potápíte v batyskafech, abyste získali žetony nejzajímavějších zvířátek. Využíváte k tomu karty kyslíku. Vyhrává ten, kdo dostane nejvíce bodů za perly z žetonů.

## PŘÍPRAVA HRY:

Hrací plochu položte doprostřed stolu tak, aby na ni všichni hráči dobře dosáhli. Před prvním hraním vložte žetony batyskafů a žeton zahajujícího hráče do plastových podstavců.

- 1 Každý hráč si zvolí barvu batyskafu, s nímž bude hrát. Pak své batyskafy postavte na příslušná políčka na hrací ploše.
- 2 Promíchejte všechny žetony zvířátek a položte je obrázkem dolů na čtvercové pole s otazníkem umístěné v pravém dolním rohu hrací plochy.
- 3 Promíchejte všechny karty kyslíku a položte je obrázkem dolů na obdélníkové pole s otazníkem umístěné v levém dolním rohu hrací plochy.
- 4 Podle počtu hráčů, kteří se hry účastní, nyní z hromádky žetonů zvířátek vezměte příslušný počet žetonů:
  - hrají-li 2 hráči, vezměte 5 žetonů,
  - hrají-li 3 hráči, vezměte 6 žetonů,
  - hrají-li 4 hráči, vezměte 7 žetonů.



Tyto žetony nyní rozložte na políčka hrací plochy v hloubkách uvedených na jednotlivých žetonech. **Pozor:** v každé hloubce je možno umístit maximálně 5 zvířátek; můžete si pro ně vybrat kterékoli volné místo.

Zahajujícím hráčem se stane ten, kdo naposledy viděl film nebo četl knížku o podmořském světě. Tento hráč obdrží žeton zahajujícího hráče (mořského koníka) a položí jej před sebe na stůl.

## V KRABIČCE NAJDETE:

- hrací plochu
- 30 žetonů zvířátek
- 60 karet kyslíku
- 4 žetony batyskafů
- 1 žeton zahajujícího hráče
- návod



Hrací plocha připravená ke hře v plné sestavě čtyř hráčů

## PRŮBĚH HRY

První tah provede hráč, který má žeton zahajujícího hráče. Když svůj tah zakončí, přijde na řadu další hráč podle směru pohybu hodinových ručiček.

V úvodu svého tahu si **hráč přibere do ruky 1 kartu kyslíku** z hromádky těchto karet.

**Nerozhodne-li se plout batyskařem**, vezme si ještě jednu kartu kyslíku. Přibráním druhé karty jeho tah končí a na řadu přichází následující hráč.

**Rozhodne-li se plout batyskařem**, může se s ním ponořit do hloubky, kterou mu umožňují jeho karty kyslíku. Vyloží je při tom na stůl tak, aby je všichni hráči viděli. Po přesunutí batyskařa odloží hráč použité karty kyslíku vedle hrací plochy a na řadu přichází následující hráč.

## KARTY KYSLÍKU A POHYB BATYSKAŘA

**NA KARTÁCH KYSLÍKU JE VYOBRAZENO OD JEDNÉ DO ŠESTI BUBLINEK KYSLÍKU.**

**KAŽDÁ BUBLINKA UMOŽŇUJE POHYB BATYSKAŘA O 100 METRŮ (NAHORU NEBO DOLŮ PO HRACÍ PLOŠE).**

**BUBLINKY NA SVÝCH KARTÁCH MŮŽETE LIBOVOLNĚ SČÍTAT.**

**BĚHEM TAHU VYUŽIJETE VŽDY CELOU KARTU BEZ OHLEDU NA TO, KOLIK BUBLINEK KYSLÍKU SKUTEČNĚ SPOTŘEBUJETE NA POHYB BATYSKAŘA.**

**V PRŮBĚHU HRY MŮŽETE V RUCI DRŽET LIBOVOLNÝ POČET KARET KYSLÍKU.**

Ponoření a vynoření batyskařa může proběhnout v jednom tahu – záleží pouze na tom, zda má hráč dostatečný počet bublinek kyslíku.

### Příklad:

*Monika by ráda sestoupila batyskařem do hloubky 200 m, získala snímek murény a vzápětí se vrátila na hladinu.*

*Aby toho dosáhla, mohla by například použít 1 kartu se čtyřmi bublinkami kyslíku, 2 karty se dvěma bublinkami, 1 kartu s jednou a 1 kartu se třemi bublinkami, 2 karty s jednou a 1 kartu se dvěma bublinkami nebo 4 karty s jednou bublinkou. Mohla by využít i 1 kartu s pěti nebo šesti bublinkami, ale přišla by tak o jednu nebo dvě bublinky – oceán nevyužité bublinky nevrací!*

*Monika má náhodou v ruce 4 karty s jednou bublinkou. Vyloží je tedy na stůl a vypluje batyskařem. Sestoupí do 200 m, vezme si žeton murény a vrátí se na hladinu. Použité karty kyslíku odloží vedle hrací plochy a na řadu přichází další hráč.*



Na modrých prouzcích po levé straně najdete čísla, která vám napoví, jaký nejmenší počet bublinek musíte použít, abyste se mohli v jednom tahu ponořit batyskařem do dané hloubky a ihned se vrátit na hladinu

Občas se stane, že nemáte dost karet kyslíku na ponoření a vynoření batyskařa v rámci jednoho tahu. V tom případě se můžete pro vybrané zvířátko ponořit s čekáním – nemáte už totiž dostatek bublinek kyslíku potřebných k návratu na hladinu (Pozor: máte-li karty s bublinkami potřebnými k vynoření, musíte se vynořit!). Vyložíte tedy všechny své karty kyslíku, ponoříte se pro vybrané zvířátko, vrátíte se s ním tam, kam vám to bublinky umožní, a budete čekat, jakou kartu dostanete v příštím kole. Zvířátko je po tu dobu pro vás rezervováno; ostatní hráči vám jeho žeton při svém tahu nemohou vzít.

## PAMATUJTE SI!

**Zvířátko, na kterém je položen batyskař jiného hráče, je pro něj rezervováno. Je-li tedy v dané hloubce pouze jeden žeton zvířátka a na něm je položen batyskař jiného hráče, musíte se ponořit do jiné hloubky, která je pro vás dostupná.**

Svůj pohyb v batyskařem můžete zakončit v hloubce větší než 100 metrů. V takovém případě se nacházíte v rizikové zóně (hranice rizikové zóny je na hrací ploše vyznačena pomocí vodorovné linie bublinek). Zastavíte-li se v hloubce do 100 metrů, jste mimo rizikovou zónu.

Jestliže si v příštím kole přiberete kartu, která vám umožní bezpečně se vynořit, platí pravidlo, že:

- pokud jste byli v rizikové zóně, přiberete si jako odměnu za odvahu další **2 karty kyslíku**,
- pokud jste byli mimo rizikovou zónu, žádnou kartu navíc si nevezmete.



Jestliže vám přibraná karta neumožní vyplout na hladinu, přichází na řadu tzv. **nouzové vynoření** – vaše vybrané zvířátko se vrací do své původní hloubky (nyní je tedy mohou získat ostatní hráči) a vy se vynoříte na hladinu. Za takovéto vynoření však nezískáte žádnou kartu.

Jakmile se vám podaří získat žeton zvířátka, položte jej obrázkem nahoru před sebe na stůl.

Poté okamžitě doplňte žetony na hrací ploše do počátečního počtu (5, 6 nebo 7). **Pozor:** může se stát, že se hromádka žetonů zvířátek vyčerpá. V takovém případě prostě položte poslední zvířátko z hromádky na hrací plochu a hrajte dál (na hrací ploše bude postupně ubývat zvířátek, která je možné získat).

## PAMATUJTE SI!

**Leží-li ve vámi zvolené hloubce několik žetonů zvířátek, můžete se ponořit pro kterékoli zvířátko, jež není rezervováno batyskařem jiného hráče. Sloupec, ve kterém zvířátko leží, nehraje roli, důležitá je pouze řada (tedy hloubka).**



## Příklad:

Michal má v ruce dvě karty: se třemi a se čtyřmi bublinkami. Rád by získal velekraba japonského, který se nachází v hloubce 500 m. Musí se proto ponořit s čekáním. Vloží své karty kyslíku na stůl, potopí se s batyskafem do hloubky 500 m a zastaví se na žetonu velekraba japonského. Poté toto zvířátko vyzvedne do hloubky 300 m. V této hloubce – v tzv. rizikové zóně – ukončí svůj tah a čeká na další kolo. Až přijde znovu na řadu, přibere si kartu kyslíku, na které najde čtyři bublinky. Díky tomu se může vypořít a jako odměnu za odvahu dostává další dvě karty. Karty kyslíku použité pro pohyb batyskafu odloží vedle hrací plochy a na řadu přichází další hráč.

Po Michalovi je na řadě Lenka. Má v ruce dvě karty: se čtyřmi a s jednou bublinkou. Chce získat úhoře říčního z hloubky 300 m. Podobně jako Michal se i ona musí ponořit s čekáním. Vloží své karty kyslíku na stůl, sestoupí batyskafem do 300 m a zastaví se na žetonu úhoře. Pak jej vezme a vystoupí s ním do hloubky 100 m. Zde – mimo rizikovou zónu – svůj tah ukončí a čeká na další kolo. Když se znovu dostane na řadu, přibere si kartu kyslíku, na níž jsou dvě bublinky. Lenka se tedy vynoří na hladinu, ale protože nečekala v rizikové zóně, na žádné karty navíc už nemá nárok. Karty kyslíku spotřebované pro pohyb svého batyskafu odloží vedle hrací plochy a na řadě je další hráč.

Nyní svůj tah provede Filip. Má v ruce kartu se šesti bublinkami a chce získat krevetku z hloubky 400 m. Stejně jako jeho protihráči se i Filip ponoří s čekáním. Položí svou kartu na stůl, sestoupí v batyskafu do 400 m a zastaví se na žetonu krevetky. S krevetou pak vystoupí do hloubky 200 m. Svůj tah tedy ukončí v rizikové zóně a čeká na další kolo. Když znovu přijde na řadu, přibere si kartu, na které je jen jedna bublinka, a to na bezpečné vynoření nestačí. Filip se tedy musí vypořít nouzově, což znamená, že žeton krevetky musí položit na některé z políček v hloubce 400 m. Kartu kyslíku použitou pro pohyb batyskafu odloží vedle hrací plochy a na řadu přichází další hráč.

## KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Když vyčerpáme hromádku karet kyslíku, blíží se konec hry. V takovém případě vezmeme všechny dosud použité karty kyslíku, promícháme je a znovu položíme na vyznačené pole hrací plochy. Hráči, kteří v rozehraném kole ještě neprovedli svůj tah ani si nepřibrali žádnou kartu, teď po řadě provedou své poslední tahy, dokud znovu nepijde na řadu zahajující hráč. Ten už žádný tah neprovede a všichni hráči si začnou sčítat své body.

Každý hráč sečte všechny perly na žetonech zvířátek, jež získal. Kdo má nejvíce perel, stává se vítězem. Mají-li stejný počet perel dva nebo více hráčů, vyhrává ten z nich, který má v ruce více karet kyslíku. Jestliže o vítězi nerozhodne ani počet karet kyslíku, hráči se o vítězství podělí.

## POKROČILÁ VARIANTA

V pokročilé variantě hry se body získávají za perly a také za největší sbírky zvířátek žijících v jednotlivých hloubkách. Nejprve si každý hráč sečte všechny perly, které má na žetonech zvířátek, jež získal. Pak si hráči porovnají své sbírky zvířátek z jednotlivých hloubek. Hráč, který má z dané hloubky nejvíce zvířátek, získá za každé z nich 1 bod navíc. Jestliže má stejně velkou sbírku zvířátek ze stejné hloubky i jiný hráč, také dostane za každé z nich 1 bod navíc. Takto postupně projděte jednotlivé hloubky a za největší počty zvířátek z každé z nich si přidělte body. Ty pak přičtete k bodům získaným za perly; vyhrává ten, kdo má celkově nejvíce bodů. Při rovnosti bodů se vítězem stane hráč, který má nejvíce zvířátek z hloubky 600 m. Pokud ani to nerozhodne o výhře, hráči se o vítězství podělí.

## Příklad:

Jana má dvě zvířátka za 4 body (z hloubky 600 m), dvě zvířátka za 3 body (z hloubky 500 m), jedno za 2 body z hloubky 400 m, jedno za 2 body ze 300 m, dvě za 1 bod ze 200 m a další dvě také za 1 bod ze 100 m.

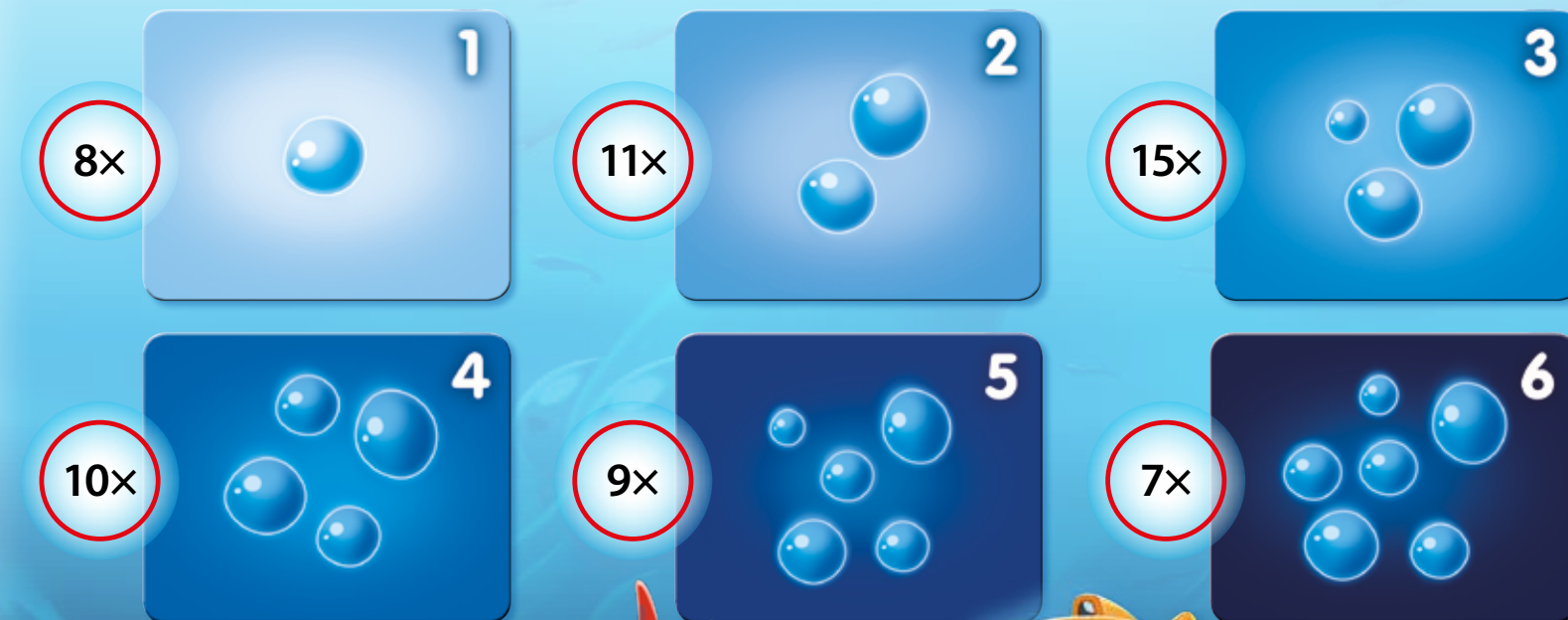
Tomáš má jedno zvířátko za 4 body (z hloubky 600 m), dvě zvířátka za 3 body (z 500 m), tři za 2 body ze 300 m, tři za 1 bod z 200 m a další dvě také za 1 bod ze 100 m.

Jana získává následující počet bodů za perly:  $2 \times 4 + 2 \times 3 + 1 \times 2 + 1 \times 2 + 2 \times 1 + 2 \times 1 = 22$ . Má nejvíce zvířátek z hloubek 600 m a 400 m a stejný počet zvířátek jako Tomáš z hloubek 500 m a 100 m. Za každé zvířátko z těchto svých sbírek tak dostává 1 bod. Janin výsledek tedy je:  $22 + 2 + 1 + 2 + 2 = 29$ .

Tomáš získává následující počet bodů za perly:  $1 \times 4 + 2 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 + 2 \times 1 = 21$ . Má nejvíce zvířátek z hloubek 300 m a 200 m a stejný počet zvířátek jako Jana z hloubek 500 m a 100 m. Za každé zvířátko z těchto svých sbírek tak dostává 1 bod. Tomášův výsledek je:  $21 + 3 + 3 + 2 + 2 = 31$ .

## Tomáš se stává vítězem hry.

## KARTY KYSLÍKU POUŽÍVANÉ VE HŘE:



## KONÍČEK MOŘSKÝ

Podobný je převelice koníkovi z šachovnice. Žije v moři ten, co je tu, vozí víly do baletu.



## HUMR

Bezpečně se cítí v moři skrytý ve svém pancíři. Protože je velmi chutný, končívá na talíři.



## ÚHOŘ ŘÍČNÍ

Spíš hadovi podobá se ve své dlouhé ladné kráse. Žije v řekách, ač se množí v teplém Sargasovém moři.



## KREVETA

Podobá se rakům v řece, chybí jí však klepeta, u tlamičky dlouhé vousky, ano, to je kreveta.



## KLAUN OČKATÝ

Oči pěkně vykulené, zbarvený jak démon, zná ho každý z pohádky, v níž se hledá Nemo!



## JEŽÍK

Tahle rybka občas, ouha, promění se v klubičko, z něhož plno ostnů čouhá, zamává ti ploutvičkou.



## CHOBOTNICE

Žádné nohy, žádné ruce, chapadla jí rostou z hlavy. Kořist jimi sevře prudce, když se za potravou plaví.



## REJNOK

Jako motýl rejdí v moři, hned sem a hned zase tam. V ocase jed se mu tvoří a to není žádný klam.



## KLADIVOUN VELKÝ

Nosí s sebou kovadlinu, budí u ryb respekt hravě. Vidí každou lotrovinu, ač kameru nemá v hlavě.



## SOLTÝN BARAKUDA

Nebývá s ní nikdy nuda, když se v moři prohání. Tahle mrštná barakuda rybičkám strach nahání.



## HVĚZDICE

Díky pěti ostrým cípům podobá se velice hvězdičkám na nočním nebi tato mořská hvězdice.



## PLEJTVÁK OBROVSKÝ

Největší tvor podmořský váží více nežli slon. Tenhle plejtvák obrovský vyvolá vždy v moři shon.



## MOŘSKÁ SASANKA

Hýří barvami jak duha, závidí jí každá stuha. Spojí-li se s ostatními v moři, koberce pestrých barev tvoří.



## PLATÝS

Plochým tělem omeletu vysmaženou připomíná. Ač nechodí do baletu, vznáší se jak balerína.



## DELFIN SKÁKAVÝ

Ačkoliv je delfín dravý, není třeba se ho bát. Kamarádský je a hravý, skáče jako akrobat.



## KARETA ZELENÁVÁ

Obrněná krunýřem v noci na souš vyráží. Klade totiž svoje vejce v písku přímo na pláži.



## JEŽOVKA

Připomíná ježka v sadu, co sem a tam pospíchá. Není radno na ni stoupnout, nohu ostny rozpíchá!



## MURÉNA

Útočí vždy znenadáni na houf rybek bez jména. Ve střehu je bez ustání tahle štíhlá muréna.



## MARLÍN MODRÝ

Marlín stejně jako mečoun v mořských vlnách velký hezoun. Elegantně vodou pluje, mečem svým všem vyhrožuje.



## KOSATKA DRAVÁ

Spatříš-li ji v mořském parku, předvádí se a je hravá, Rybky ovšem bojí se jí, protože je dravá.



## ŽRALOK BÍLÝ

Každý potápěč i plavec prchá z vody, když ho vidí. Tenhle žralok, to je dravec, požírá krom ryb i lidi!



## KRAKATICE OBROVSKÁ

Je to obří vlasatice, místo vlasů chapadla. Neunikne už jí více, koho do nich popadla.



## ŽRALOK OBROVSKÝ

Největšího ze žraloků nemusíš se vůbec bát. Živí ho jen drobný plankton a s lidmi je kamarád.



## TUŇÁK OBECNÝ

I když je to pěkný tloušťák, v modrošedé mu to sluší, může dorůst až dvou metrů, připravuje se z něj suši.



## VELEKRAB JAPONSKÝ

Na své obří rozměry je tento koryš právem hrdý. Na šířku má přes dva metry, k tomu má i krunýř tvrdý.



## VORVAŇ OBROVSKÝ

Sdružovat se v obřích hejnech bývá jeho dobrý zvyk. Je to hlavní představitel slavné knihy – Moby Dick.



## MOŘSKÝ PLŽ

Bez šupin a bez krunýře oděný je vskutku spoře tento skromný reprezentant chutných darů moře.



## VELKOTLAMEC

Nad čelem noční lampička, vždy rozesmátá tlamička. Ve vodách žije v hlubině a nikdy nepluje k hladině.



## MEDÚZA

Éterická kráska moří, neškodnou se jeví být, radši na ni nesahej však, mohla by tě popálit.



## ĎAS MOŘSKÝ

V tlamě plno zubů ostrých, ráno lovit počíná. Jako žába ten ďas mořský ve tmě koulí očima.



### Vážený zákazník!

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz). V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry. Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz).

Navštivte nás na Facebooku: [www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)

GRANNA

[www.granna.cz](http://www.granna.cz)