

## DJ00805 Žraloky na love

**Vek:** od 7 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 minút

**Ocko žralok berie svoje deti na lekciiu rybárčenia. Kto bude najlepší? V každom kole malé žraloky chytia 4 ryby, ale nie všetky si nechajú. Každý hráč sa bude musieť starostlivo rozhodovať, aby zaplnil čo najviac políčok na svojej hernej doske rybami. Jednoduchá a divoká strategická hra!**

**Obsah hry:** 4 herné dosky, 4 súpavy 6 akčných žetónov, 4 figúrky malých žralokov, 1 herná doska ocka žraloka, 1 kocka, 120 rýb (malé kocky), 1 látkové vrečko.

**Princíp hry:** Každý hráč má 7 ťahov, pri ktorých sa snaží umiestniť čo najviac rýb na štvorcové polia na svojej hernej doske (políčka so 4 miestami). V každom ťahu chytíte 4 ryby, ale v závislosti na akcii v danom kole si ich všetky nemôžete nechať a niektoré možno budete musieť dať ockovi žralokovi. Hneď ako vyplníte celý rad rýb na svojej hernej doske malými kockami, môžete sa pokúsiť získať nejaké ryby od ocka žraloka späť. Na konci hry totiž získavate body iba za kompletne vyplnené polia.

**Cieľ hry:** Zaplniť čo najviac štvorcových polí tak, že na každú rybu položíte malú kocku rovnakej farby.

### Príprava hry:

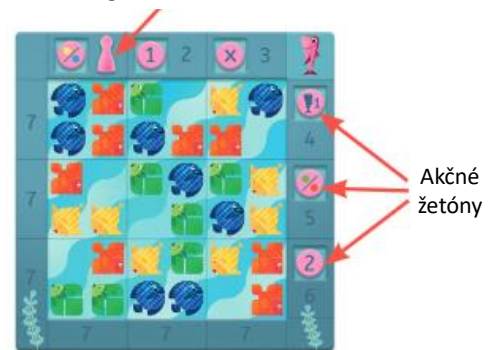
Každý hráč si vyberie hernú dosku, vezme si figúrku, ktorá predstavuje malého žraloka a 6 zodpovedajúcich akčných žetónov. Hernú dosku si položte pred seba a akčné žetóny umiestnite v náhodnom poradí na políčka 1 až 6. Potom položte svojho malého žraloka na políčko s číslom 1.

Vložte 120 rýb (malé kocky) do vrečka uprostred stola. Vedľa položte dosku s ockom žralokom a veľkú kocku.



Herná doska ocka žraloka

Figúrka malého žraloka



Akčné žetóny

### Rybárske oblasti

Herné dosky hráčov predstavujú ich rybársku oblasť a všetky ryby, ktoré budú môcť chytiť. Táto oblasť je rozdelená do niekoľkých zón očíslovaných od 1 do 7.

- 3 zvislé rady po 3 štvorcoch: zóny 1, 2 a 3,
- 3 vodorovné rady po 3 štvorcoch: zóny 4, 5 a 6.
- 1 ďalší rad s 3 štvorcami na výber na konci hry: zóna 7.

V každom ťahu chytáte ryby pre konkrétnu zónu, t. j. pre zónu, pri ktorej práve stojí váš malý žralok.

**Napr.:** Počas prvého ťahu môžu malé žraloky loviť v zóne č. 1.



### Chytanie rýb

Farebné kocky predstavujú ryby na herných doskách:



Ak chce hráč chytiť rybu, musí položiť malú kocku na svoju dosku na rybu rovnakej farby.

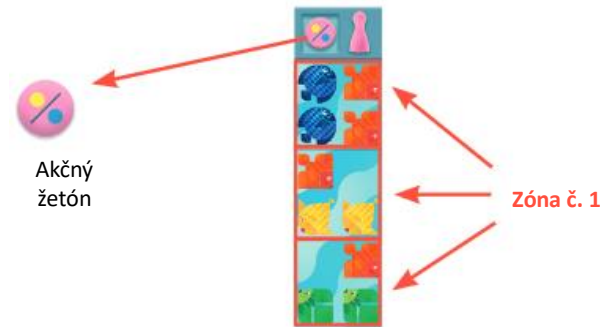


### Priebeh hry:

Začína najmladší hráč a nasledujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

Na začiatku svojho ťahu si hráč vytiahne z vrečka 4 kocky. Hráč potom môže umiestniť kocky na ryby v 3 poliach v aktuálnej zóne, kde stojí jeho figúrka malého žraloka. Musí pritom rešpektovať farby rýb.

Aby ale mohol hráč umiestniť kocky, ktoré vytiahol z vrečka, musí rešpektovať obmedzenie tejto zóny.



<p><b>X</b> Bez obmedzenia.</p> <p>Hráč musí dať 1 kocku podľa vlastného výberu každému spoluhráčovi, ktorí potom môžu túto kocku položiť na akékoľvek z 9 políčok na ich doske, bez ohľadu na rybársku oblasť, ale s ohľadom na farby rýb.</p>	<p><b>2</b> Hráč musí dať 2 kocky podľa vlastného výberu ockovi žralokovi.</p> <p>Hráč musí dať všetky svoje žlté ALEBO všetky svoje modré kocky ockovi žralokovi. Pokiaľ nemá v jednej z týchto dvoch farieb žiadne kocky, musí dať kocky v druhej farbe. Pokiaľ na doske nie je ani jedna táto farba, nedeje sa nič.</p>	<p><b>1</b> Hráč musí dať všetky svoje zelené ALEBO všetky svoje červené kocky ockovi žralokovi. Pokiaľ nemá v jednej z týchto dvoch farieb žiadne kocky, musí dať kocky v druhej farbe. Pokiaľ na doske nie je ani jedna táto farba, nedeje sa nič.</p>
---	--	--

Kocky odovzdané ockovi žralokovi sa položia na dosku ocka žraloka. Hráči ich môžu získať späť: viď. „**Krádež od ocka žraloka**“.

Pokiaľ hráč nemôže umiestniť žiadne kocky na svoju hernú dosku, musí ich dať ockovi žralokovi.

Keď hráč dokončí kladenie kociek na svoju hernú dosku, jeho ťah končí a presunie svoju figúrku malého žraloka na ďalšie očíslované políčko.

Na rade je ďalší hráč.

### Krádež od ocka žraloka

Hneď ako hráč chytil všetky ryby v jednom vodorovnom alebo zvislom rade, môže sa pokúsiť ukradnúť nejaké kocky ockovi žralokovi.



### Hráč hodí kockou:

<p><b>X</b> Smola! Hráč nemôže ukradnúť žiadne kocky.</p>	<p><b>2</b> Hráč môže ukradnúť 2 kocky ockovi žralokovi.</p>
<p><b>1</b> Všetci hráči postupne môžu ukradnúť 1 kocku ockovi žralokovi.</p>	<p>Hráč môže ukradnúť všetky žlté kocky ALEBO všetky modré kocky ockovi žralokovi.</p>
<p><b>1</b> Hráč môže ukradnúť 1 kocku ockovi žralokovi.</p>	<p>Hráč môže ukradnúť všetky zelené kocky ALEBO všetky červené kocky ockovi žralokovi.</p>

### Poznámka:

- Kocky ukradnuté ockovi žralokovi sa môžu umiestniť na ľubovoľné políčko na hernej doske, bez ohľadu na rybárske zóny, ale s ohľadom na farby rýb.
- Pokiaľ hráč dokončí 2 rady ryby počas jedného ťahu, stále môže kradnúť kocky od ocka žraloka iba raz.
- Pokiaľ hráč dokončí rad počas ťahu iného hráča, môže sa pokúsiť ukradnúť kocky ockovi žralokovi.

### 7. ťah

Pri svojom 7. a poslednom ťahu si hráč vyberie, na ktoré z políčok s číslom 7 postaví svoju figúrku malého žraloka, ktorá vymedzuje poslednú rybársku zónu. Neberú sa do úvahy obmedzenia spojené s touto oblasťou.



alebo



### Koniec hry:

Hra končí vo chvíli, keď všetci hráči dokončia svoj 7. ťah.

Body si potom spočítajú nasledovne:

- 1 bod za každý úplne zaplnený štvorec.
- 2 ďalšie body za každý úplne zaplnený rad 3 štvorcov (zvislý aj vodorovný).
- Za prázdne alebo čiastočne vyplnené štvorce sa neudeľujú žiadne body.

Hráč s najväčším počtom bodov víťazí a stáva sa najobávanejším predátorom oceánu (samozrejme po ockovi žralokovi).

V prípade remízy sa hráči o víťazstvo delia.



*Príklad: Hráč získa 5 bodov: 3 štvorce sú vyplnené (= 3 body) + 1 rad je dokončený (= 2 ďalšie body).*

**Autor hry: Flavien Dauphin**