



Puhová medúza



Duhová medúza

V hlubinách oceánu žije podivný a tajuplný tvor. Známo je o něm pouze to, že má úžasně barvená chapadla. Vědci už se k Duhové medúze, jak tomuto tvorovi říkají, několikrát vypravili, ale dosud se ji nepovedlo vyfotit. Spoléhají na tebe, neohrožený průzkumníku!

Potop se do hlubin oceánu, najdi Duhovou medúzu a vyfoť její krásná chapadla. Budeš muset být chytřejší než ostatní průzkumníci, protože Duhovou medúzu v celé své kráse může zachytit pouze jeden z vás!

Hra obsahuje

65 Expedičních karet:



60 karet
chapadel



1 kartu vedoucího
průzkumníka



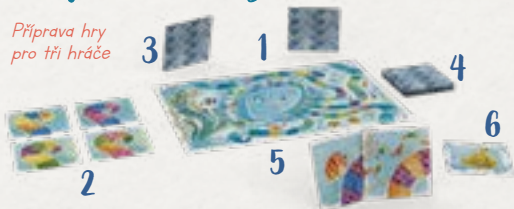
4 karty
konečků chapadel



4 karty
Duhové
medúzy

Příprava hry

*Příprava hry
pro tři hráče*



Položte všechny **čtyři karty Duhové medúzy** doprostřed stolu a sestavte tohoto tvora podle obrázku. Poté otočte karty medúzy tak, aby počet viditelných symbolů na rohu karet odpovídal počtu hráčů účastnících se hry. Tělo Duhové medúzy je pro všechny hráče stejné, ale každý sedí u svého vlastního chapadla, jemuž bude pomáhat růst.

Položte všechny **čtyři karty konečků chapadel** poblíž Duhové medúzy. Použijí se až na konci hry nebo při variantě Profesor oceánologie (viz strana 8).

Zamíchejte všech **60 karet chapadel** a dejte každému hráči jednu kartu, lícem dolů.

Ze zbytku karet **utvořte dobírací balíček** a položte jej doprostřed stolu lícem dolů.

Každý hráč si **vybere jedno z chapadel Duhové medúzy**. V každém kole bude ke svému chapadlu přikládat kartu.

Hráč, který se naposledy koupal v moři (nebo ten nejmladší), obdrží **kartu vedoucího průzkumníka** a vezme si jednu kartu navíc. Pak zahájí první kolo.

Cíl hry

Cílem hry je poskládat chapadlo, ve kterém bude **série pěti karet** stejné barvy (šesti karet při hře dvou hráčů).

Přehled kola

Během svého kola musí každý hráč odehrát tři akce v tomto pořadí:

- 1 VZÍT SI KARTU S CHAPADLEM
- 2 UMÍSTIT KARTU S CHAPADLEM
- 3 DÁT KARTU SVÉMU SOUSEDU

Hraje se po směru hodinových ručiček.

VZÍT SI KARTU S CHAPADLEM

Hráč, který je na tahu, si **z balíčku karet chapadel** vezme **jednu kartu**. Nikomu dalšímu ji neukazuje.

UMÍSTIT KARTU S CHAPADLEM

Vyberte jednu ze tří karet, které nyní máte v ruce, a přidejte ji ke svému chapadlu v souladu s barevnými pravidly. Každá karta chapadla má dvě barvy, ale jen jedna je využita při skládání vaší série karet.

Příklad

Ondra v prvním kole položí kartu se žluto-zeleným chapadlem (A). V dalším kole zahraje kartu se žluto-oranžovým chapadlem (B). Tyto dvě karty tvoří sérii, neboť mají jednu společnou barvu: žlutou!



Vždy **musíte** nějakou kartu zahrát, tento tah **nelze vynechat!** Někdy nebudete moci zahrát kartu, která by prodloužila vaši současnou sérii. V takovém případě musíte zahrát jednu z karet ve vaší ruce a začít na svém chapadle novou barevnou sérii.

Průzkumníkův tip: Pokud musíte rozehrát novou sérii, zkuste zahrát kartu, které odpovídá jedna z barev na předchozí kartě. Rázem tak budete mít řadu dvou odpovídajících karet!

Příklad

Ondra už umístil jednu žluto-zelenou kartu a jednu žluto-oranžovou kartu. V ruce už ale nemá žádnou žlutou kartu, takže musí zahrát kartu jiné barvy. Rozhodne se položit oranžovo-modrou kartu, a začne tak novou sérii oranžových karet.



DÁT KARTU SVÉMU SOUSEDОВИ

Poté, co hráč položil kartu ke svému chapadlu, vybere **jednu** ze dvou karet, které mu zůstaly v ruce, a dá ji sousedovi po své levici. Na konci kola tedy hráči zůstává v ruce **pouze jedna karta**.

Průzkumníkův tip: Než dáte svému sousedovi kartu, podívejte se, na jaké sérii pracuje!

Karty setkání

K Duhové medúze občas připlují zvědavá zvířátka a objeví se na některých kartách chapadel. Dejte si pozor na **žraloky**, **hejna ryb** či dokonce **vzácné exempláře**, které najdete na kartách setkání! Jakmile zahrájete kartu setkání, okamžitě vyhodnoťte její účinek:

Žralok: *Ale ne, žralok! Copak chce? Pro jistotu byste raději měli zmizet. Vyberte si soupeře a odeberte **poslední kartu**, kterou položil. Tato karta se vrací do krabice.*

Hejno ryb: *Tyto ryby plavou pospolu. Připlouvá jich víc a víc a není už vidět zhola nic...* Vyberte si hráče

a ten musí zahodit jednu kartu z ruky. Místo ní si okamžitě vezme jednu novou kartu.

Vzácný exemplář: *Tahle rybka má tolik úžasných barev! Vyfotťte si ji a přidejte do své sbírky.* Vezměte si jednu novou kartu a pak vyberte ze svých karet jednu, kterou přidáte ke svému chapadlu. Ve svém tahu tak přiložíte 2 karty chapadel.

Konec hry

Jakmile hráč na své chapadlo položí pátou kartu stejné barvy za sebou, okamžitě vyhrává hru. Poté si vybere jednu z **karet konečků chapadel**, přiloží ji na špičku svého chapadla a vyhlásí své vítězství.

Hra skončí i tehdy, dojdou-li karty v dobíracím balíčku. V tomto případě se vítězem stává hráč s nejdelší barevnou sérií ve svém chapadle (i kdykoliv dříve vytvořenou). V případě remízy se hráči z vítězství radují společně.

Skvělá práce, průzkumníku! Úspěšně jsi vyfotil Duhovou medúzu! Díky tvým snímkům se o ní vědci zase něco nového dozvědí.

Příklad

Ondrovi se v průběhu hry povedlo položit čtyři oranžové karty za sebou. Během svého kola zahraje oranžovo-červenou kartu, čímž dokončí sérii pěti oranžových karet. Nyní je jeho chapadlo kompletní a okamžitě vyhrává hru!



Vítězství ve hře dvou hráčů

Při hře dvou hráčů vyhrává ten hráč, který jako první poskládá **sérii šesti karet stejné barvy**.

Profesor oceánologie

Jakmile už budete pravidlům dobře rozumět, můžete při svých hrách využít i čtyři karty s konečky chapadel. Během přípravy hry dejte každému hráči jednu náhodně vybranou kartu s konečkem chapadla, lícem dolů. Každý hráč se skrytě na svou kartu podívá, aby zjistil, jaký je jeho tajný cíl hry. Každý koneček chapadla má tři barvy a abyste vyhráli, musí se vaše série pěti (či šesti) karet skládat z jedné z těchto tří barev.

Když hráč dokončí sérii pěti karet (šesti karet ve hře pro dva hráče), nevyhrává okamžitě. Musí ve svém dalším kole odhalit koneček svého chapadla, aby ostatním ukázal, že je porazil!

Příklad A  B

Na začátku hry dostal Ondra oranžovo-zeleno-červený koneček chapadla. Ted' právě zahrál svou pátou kartu, díky které dokončil sérii oranžových karet. V dalším kole ukáže svoji kartu s konečkem a přiloží ji ke svému chapadlu. Ondra vyhrává hru!

Autor hry: Davide Panizza

Ilustrace: Cécile Le Brun

Grafický design:

Pierre-Emmanuel Bretagne

Projektový manažer: Adrien Fenouillet

Korektura: Maëva Debleu Rosas

Videonávod:



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz

