



Očihovalá medúza



Dúhová medúza

V hĺbinách oceánu žije podivný a tajuplný tvor. Známe je o ňom iba to, že má úžasne farebné chápadlá. Vedci už sa k Dúhovej medúze, ako tohto tvora nazývajú, niekoľkokrát vypravili, ale doposiaľ sa ju nepodarilo vyfotiť. Spoliehajú sa na teba, neohrozený prieskumník!

Potop sa do hĺbín oceánu, nájdi Dúhovú medúzu a vyfoť jej krásne chápadlá. Musíš byť rýchlejší než ostatní prieskumníci, pretože Dúhovú medúzu v celej svojej kráse môže zachytiť len jeden z vás!

Hra obsahuje

65 Expedičných kariet:



60 kariet
chápadiel



1 kartu vedúceho
prieskumníka



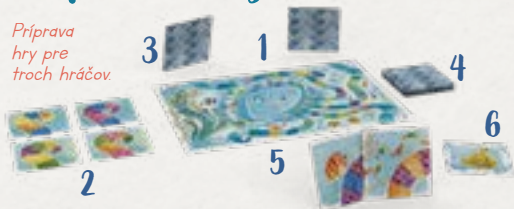
4 karty
končekov chápadiel



4 karty
Dúhovej
medúzy

Príprava hry

*Príprava
hry pre
troch hráčov.*



1 Položte všetky **štyri karty Dúhovej medúzy** doprostred stola a zostavte tohto tvora podľa obrázka. Následne otočte karty medúzy tak, aby počet viditeľných symbolov  v rohoch kariet zodpovedal počtu hráčov, ktorí sa zúčastnia hry. Telo Dúhovej medúzy je pre všetkých hráčov rovnaké, ale každý sedí pri svojom vlastnom chápadle, ktorému bude pomáhať rásť.

2 Položte všetky **štyri karty končekov chápadiel** vedľa Dúhovej medúzy. Použijú sa až na konci hry, alebo pri variante Profesor oceánológie (viď strana pravidiel 8).

3 Zamiešajte všetkých **60 kariet chápadiel** a dajte každému hráčovi jednu kartu, lícom nadol.

4 Zo zvyšku kariet **utvorte doplňovací balíček** a položte ho doprostred stola lícom nadol.

5 Každý hráč si **vyberie jedno z chápadiel Dúhovej medúzy**. V každom kole bude k svojmu chápadlu prikladať kartu.

6 Hráč, ktorý sa ako posledný kúpal v mori (alebo ten najmladší), obdrží **kartu vedúceho prieskumníka** a zoberie si jednu kartu navyše. Potom zahajuje prvé kolo.

Ciel' hry

Ciel'om hry je poskladať chápadlo, v ktorom bude **séria piatich farieb** rovnakej farby (šiestich kariet pri hre dvoch hráčov).

Prehľad kola

Počas svojho kola musí každý hráč odohrať tri akcie v tomto poradí:

- 1 VZIAŤ SI KARTU S CHÁPADLOM
- 2 UMIESTNIŤ KARTU S CHÁPADLOM
- 3 DAŤ KARTU SVOJMU SUSEDovi

Hrá sa v smere hodinových ručičiek.

VZIAŤ SI KARTU S CHÁPADLOM

Hráč, ktorý je na ťahu, si z **balíčka kariet chápadiel** zoberie **jednu kartu**. Nikomu ďalšiemu ju neukazuje.

UMIESTNIŤ KARTU S CHÁPADLOM

Vyberte jednu z troch kariet, ktoré práve máte v ruke, a pridajte ju k svojmu chápadlu v súlade s farebnými pravidlami. Každá karta chápadla má dve farby, ale len jedna je využitá pri skladaní vašej série kariet.

Príklad

Ondrej v prvom kole položí kartu so žlto-zeleným chápadlom (A). V ďalšom kole zahrá kartu so žlto-oranžovým chápadlom (B). Tieto dve karty tvoria sériu, pretože majú jednu spoločnú farbu: žltú!



Vždy **musíte** nejakú kartu zahrat', tento ťah sa **nedá vynechať!** Niekedy nebudete môcť zahrat' kartu, ktorá by predĺžila vašu súčasnú sériu. V takomto prípade musíte zahrat' jednu z kariet vo vašej ruke a začať na svojom chápadle novú farebnú sériu.

Prieskumníkov tip: Pokiaľ musíte rozohrať novú sériu, skúste zahrat' kartu, ktorá zodpovedá jednej z farieb na predošlej karte. Rázom tak budete mať rad dvoch zodpovedajúcich kariet!

Príklad

Ondrej už umiestnil jednu žlto-zelenú kartu a jednu žlto-oranžovú kartu. V ruke nemá žiadnu žltú kartu, takže musí zahrat' kartu inej farby. Rozhodne sa položiť oranžovo-modrú kartu, a začne tak novú sériu oranžových kariet.



DAŤ KARTU SVOJMU SUSEDOVI

Potom, čo hráč položil kartu k svojmu chápadlu, vyberie **jednu** z dvoch kariet, ktoré mu zostali v ruke, a dá ju susedovi po svojej ľavici. Na konci kola teda hráčovi zostáva v ruke **len jedna karta**.

Prieskumníkov tip: Než dáte svojmu susedovi kartu, pozrite sa, na akej sérii pracuje!

Karty stretnutia

K Dúhovej medúze občas priplávajú zvedavé zvieratká a objavajú sa na niektorých kartách chápadiel. Dajte si pozor na **žraloky**, **húfy rýb** či dokonca **vzácne exempláre**, ktoré nájdete na kartách stretnutia! Akonáhle zahráte kartu stretnutia, okamžite vyhodnoťte jej účinok:

Žralok: *Ale nie, žralok! Čo tu chce? V každom prípade by ste mali radšej zmiznúť!*

*Vyberte si súpera a odoberte **poslednú kartu**, ktorú položil. Táto karta sa vracia do krabice.*

Húf rýb: *Tieto ryby plávajú pospolu.*

Pláva ich sem viac a viac a nie je vidieť vôbec nič... Vyberte si hráča,

ktorý musí zahodiť jednu kartu z ruky. Namiesto nej si okamžite vezme novú kartu.

Vzácnny exemplár: *Táto rybka má tol'ko úžasných farieb! Vyfot'te si ju a pridajte do svojej zbierky.*

Vezmite si jednu novú kartu a potom vyberte zo svojich kariet jednu, ktorú pridáte k svojmu chápadlu. Vo svojom ťahu tak priložíte 2 karty chápadiel.

Koniec hry

Akonáhle hráč na svoje chápadlo položí piatu kartu rovnakej farby za sebou, okamžite vyhráva hru. Potom si vyberie jednu z **kariet končekov chápadiel**, priloží ju na špičku svojho chápadla a vyhlási svoje víťazstvo.

Hra končí aj vtedy, keď sa minú karty v zásobnej kôpke. V tomto prípade sa víťazom stáva hráč s najdlhšou farebnou sériou vo svojom chápadle. (Aj kedykoľvek predtým vytvorenou). V prípade remízy sa hráči radujú z víťazstva spoločne.

Skvelá práca, prieskumník! Úspešne si vyfotil Dúhovú medúzu! Vďaka tvojim snímkam sa o nej vedci opäť niečo nové dozvedia.

Príklad

Ondrejovi sa v priebehu hry podarilo položiť štyri oranžové karty za sebou. Počas svojho kola zahrá oranžovo-červenú kartu, čím dokončí sériu piatich oranžových kariet. Teraz je jeho chápadlo kompletne a okamžite vyhráva hru!



Víťazstvo v hre dvoch hráčov

Pri hre dvoch hráčov vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý poskladá **sériu šiestich kariet rovnakej farby**.

Profesor oceánológie

Akonáhle už budete pravidlám dobre rozumieť, môžete pri svojich hrách využiť aj štyri karty s končekmi chápadiel: Počas prípravy hry dajte každému hráčovi náhodne vybranú kartu s končekom chápadla, lícom nadol. Každý hráč sa potajme na svoju kartu pozrie, aby zistil, aký je jeho tajný cieľ hry. Každý konček chápadla má tri farby a aby ste vyhrali, musí sa vaša séria piatich (či šiestich) kariet skladat' z jednej z týchto troch farieb.

Keď hráč dokončí sériu piatich kariet (šiestich v hre pre dvoch hráčov), nevyhráva okamžite. Musí vo svojom d'alšom kole odhaliť konček svojho chápadla, aby ostatným ukázal, že ich porazil!

Príklad

A



B

Na začiatku hry dostal Ondrej oranžovo-zeleno-červený konček chápadla. Práve teraz zahral svoju piatu kartu, vďaka ktorej dokončil sériu oranžových kariet. V d'alšom kole ukáže svoju kartu s končekom a priloží ju k svojmu chápadlu. Ondrej vyhral hru!

Video návod (CZ):



Autor hry: Davide Panizza

Ilustrácie: Cécile Le Brun

Grafický design:

Pierre-Emmanuel Bretagne

Projektový manažér: Adrien Fenouillet

Korektúra: Maëva Debleu Rosas

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Česká Republika

www.mojedino.cz

