



Očihoľa 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



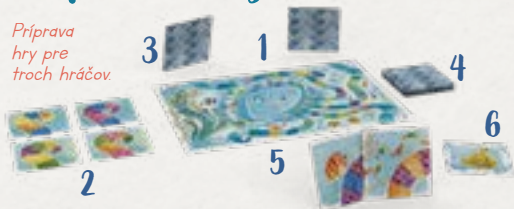
4 karty
končekov chápadiel



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 kúpil 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 **vzácné 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!

Videoinštrukcia (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

