



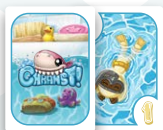
CHRAMST!

DAVE CHALKER



S ostatními hračkami jste si mysleli, že jste ve vaně sami... ale to známé pískání může znamenat jen jedno: gumového žraloka! Musíte začít plavat, jinak vás kousne! Nezapomeňte: není důležité plavat rychleji než žralok, stačí být rychlejší než kamarádi!

HERNÍ MATERIÁL



**42 karet
potápěčů**



**1 figurka
žraloka**



**6 figurek
potápěčů**

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere figurku potápěče a vezme si do ruky všechny karty v odpovídající barvě.

Při hře pěti hráčů každý hráč ze své ruky vyřadí kartu s hodnotou 7: ve hře se nepoužívá.

Při hře čtyř hráčů každý hráč ze své ruky vyřadí karty s hodnotami 6 a 7: ve hře se nepoužívají.

Vezměte potápěče všech hráčů a umístěte je v náhodném pořadí do řady uprostřed stolu. Položte je za sebe tak, jako by plavali stejným směrem. Umístěte žraloka na konec řady, hned za nohy posledního potápěče.



Nyní jste připraveni začít!

Nepřehlédněte výjimku pro první kolo uvedenou u fáze kousnutí.

PRŮBĚH HRY

Každé kolo hry má tři fáze: **výběr karet**, **přesun potápěčů** a **kousnutí**.

VÝBĚR KARET

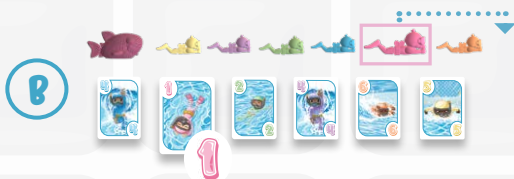
Na začátku kola si každý hráč vybere kartu z ruky a položí ji lícem dolů před sebe na stůl. Nezapomeňte vždy právě zahranou kartu oddělit od karet zahraných v předchozích kolech.

Jakmile si všichni hráči vyberou karty, otočte všechny vybrané karty lícem vzhůru.

PŘESUN POTÁPĚČŮ

A Nejprve všichni hráči porovnají právě otočené karty. Každý, kdo zahrál kartu stejné hodnoty jako jiný hráč, svého potápěče nepřesune.

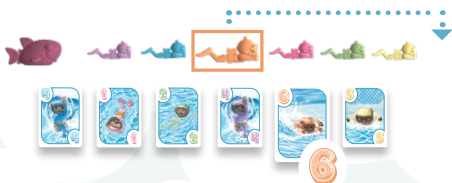
B Poté hráč, který zahrál nejnižší neopakující se hodnotu, přesune svého potápěče do čela řady. **C** – **E** Poté hráč, který zahrál druhou nejnižší neopakující se hodnotu, přesune svého potápěče do čela řady, a tak dále, dokud své potápěče nepřesunou všichni hráči, kteří zahráli neopakující se hodnoty.



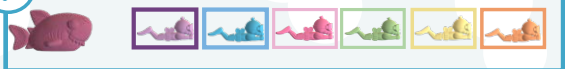
D



E



F



KOUSNUTÍ!

Poznámka: Fáze kousnutí se v prvním kole hry přeskakuje.

F Poté, co všichni hráči přesunou své potápěče (nebo ne, pokud zahráli stejné hodnoty), žralok kousne potápěče, který je na konci řady. Hráč za tohoto potápěče své figurce odstraní jednu končetinu (ruku nebo nohu) a figurku přesune do čela řady. Tento hráč si poté vezme všechny své zahrané karty ze stolu a vrátí si je do ruky. Když potápěč přijde o poslední končetinu, žralok potápěče zcela sežere a tento hráč je vyřazen ze hry.

Každý hráč, kterému zbývá v ruce pouze jedna karta, si vezme všechny své zahrané karty ze stolu a vrátí si je do ruky. (Nikdy tedy nejste nuceni zahrát poslední kartu z ruky.) Jinak zůstávají zahrané karty vždy na stole lícem vzhůru před hráčem v pořadí, v jakém byly zahrány, aby ostatní hráči mohli sledovat, které karty již byly zahrány.

ZAHRANÉ KARTY



HRANÍ KARET



NEZAHRANÉ KARTY

Poté začíná nové kolo fází **výběr karet**.

PŘÍKLAD PRŮBĚHU HRY A PŘESUNU FIGUREK:

Honza, Anna, Bára a Tom mají na začátku kola potápěče v tomto pořadí:



HONZA ANNA BÁRA TOM



Honza se rozhodne zahrát kartu s hodnotou 4, Anna se rozhodne zahrát kartu s hodnotou 1, Bára se rozhodne zahrát kartu s hodnotou 4 a Tom se rozhodne zahrát kartu s hodnotou 5.

Jakmile jsou vybrány všechny karty, otočí se lícem vzhůru. Jelikož Anna zahrála nejnižší neopakující se hodnotu, jako první se přesune do čela řady. A protože Tom zahrál druhou nejnižší neopakující se hodnotu, přesune se do čela řady po Anně. Honza a Bára se nepřesunou, protože zahráli karty se stejnou hodnotou.



HONZA BÁRA ANNA TOM



Jelikož je po přesunu Honza na konci řady, žralok kousne jeho potápěče. Odstraní figurce jednu končetinu, přesune ji do čela řady a vezme si zpátky do ruky všechny své zahrané karty.



BÁRA ANNA TOM HONZA



Tomovi zbývá v ruce už jen jedna karta, takže si také vezme zpátky do ruky všechny své zahrané karty. Ostatní hráči nechalí své zahrané karty na stole. Poté začíná nové kolo fází výběru karet.

KONEC HRY

Opakujte všechny fáze, dokud ve hře nezůstanou pouze dva potápěči. Jakmile k tomu dojde, žralok sežere potápěče na konci řady bez ohledu na to, kolik mu zbývá končetin. Hráč, jehož figurka je vepředu, žralokovi unikne a zvítězí!

VARIANTY

Hra 3 hráčů

Při hře 3 hráčů připravte hru jako pro 4 hráče. Čtvrtý, automatický hráč stále dostane karty do „ruky“ – utvořte z těchto karet balíček a během fáze **výběru karet** vždy zahrajte vrchní kartu balíčku. Když si má automatický hráč vzít zpátky do ruky všechny karty, protože ho pokousal žralok nebo mu zbývá v balíčku pouze jedna karta, zamíchejte všechny jeho karty a utvořte z nich nový balíček. Jinak hra probíhá stejně jako ve 4 hráčích.

Hra 2 hráčů

Každý hráč bude hrát za dva potápěče různých barev. Hráč vybírá kartu pro každou barvu jako obvykle. Jediný rozdíl je v tom, že jakmile je ze hry vyřazen jeden potápěč, tento hráč prohrává a druhý hráč vítězí.

Hra na paměť

Hra probíhá jako obvykle s tím rozdílem, že karty nenecháváte na stole lícem vzhůru, ale ve fázi **kousnutí** všechny zahrané karty otočíte lícem dolů.



6 karet žraloka



6 žetonů hladu

PŘÍPRAVA HRY ZA ŽRALOKA:

Vyberte hráče, který bude hrát žraloka, a dejte mu karty žraloka. Hráč za žraloka si vezme 1 žeton hladu za každého potápeče.

Hru jinak připravte jako obvykle, včetně toho, že žralok v prvním kole nekouše.

PRŮBĚH HRY

Hráči za potápěče hrají dle obvyklých pravidel. Hráč za žraloka ve fázi **výběr karty** zahraje 1 kartu z ruky a odhalí ji ve stejnou chvíli jako karty potápěčů.

Poté, co se všichni potápěči přesunou, žralok kousne potápěče, který je na konci řady, a odstraní končetinu podle zahrané karty:



Pravá noha, levá noha, pravá ruka nebo levá ruka: Pokud potápěč stále má odpovídající končetinu, je odstraněna, potápěč se přesune do čela řady a jeho hráč si vrátí do ruky všechny své zahrané karty. Pokud potápěč odpovídající končetinu již nemá, počítá se to jako minutí.



Vyčerpání: Pokud byly v tomto kole zahrány nějaké karty se stejnými hodnotami, jsou tyto karty po zbytek hry vyřazeny ze hry. Pokud žádné karty se stejnými hodnotami zahrány nebyly, žralok je vyčerpán a počítá se to jako minutí.



Libovolná končetina: Pokud byly v tomto kole zahrány nějaké karty se stejnými hodnotami, hráč za potápěče, který je na konci řady, figurce odstraní končetinu dle své volby, přesune ji do čela řady a vrátí si do ruky všechny své zahrané karty. Pokud žádné karty se stejnými hodnotami zahrány nebyly, počítá se to jako minutí.

Stejně jako u hráčů za potápěče platí, že když hráči za žraloka zbývá v ruce pouze jedna karta, vrátí si do ruky všechny své zahrané karty.

MINUTÍ

Při minutí žralok přijde o 1 žeton hladu a vrátí si do ruky všechny své zahrané karty. Potápěč na konci řady nepřijde o končetinu, nepřesune se, ani si nevrátí zahrané karty do ruky.

KONEC HRY

Pokud žralok přijde o poslední žeton hladu, hra končí. Vítězí potápěč, kterému zbývá nejvíce končetin. V případě shody vítězí potápěč s nejvíce končetinami, který je v řadě nejvíce vepředu.

Pokud kdykoli ve hře zůstane pouze jeden potápěč a žralok, hra končí a žralok vítězí.

TVŮRCI

Autor hry: Dave Chalker

Vývoj hry: Chris Burton, Maggie Clayton,
Chris Kirkman, Matthew Kroll

Ilustrace: Si'yann

Figurky: Chad Hoverter

Grafický design: Anahi Anchondo

Kreativní vedoucí: SaRae Henderson

Redakce: Matt Bender

Šéfredaktor: Christopher Badell

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad hry: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík, Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást
chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám chybějící komponentu pošleme.



Chramst! © 2023 Flat River Group, LLC