

ŽRAVÉ RYBKY



Michael Modler / Bernhard Speh



od 8 let



2–5 hráčů



cca 15 minut

CÍL HRY

Ve hře *Žravé rybky* vám nesmí chybět odvaha, protože budete skákat do řeky plné piraní! Pár žravých rybek nikomu nevadí. Pokud se jich ale sejde příliš mnoho, pěkně si na vás smlsnou! Když se blíží velké hejno, raději včas vyskočte z vody!

KOMPONENTY



36 oboustranných karet piraní



4 ochranné karty
(pouze pro kooperativní variantu)



25 žetonů náplastí

Na rubu i líci karet jsou piraně. Na každé kartě je vždy v součtu celkem 7 piraní. Piraně na líci jsou vždy jiné barvy než ty na rubu.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 36 karet piraní a každému hráči jednu rozdejte. Kartu v ruce můžete libovolně otáčet na jednu nebo druhou stranu. Soupeři vždy mohou vidět zadní stranu vaší karty v ruce. Každý hráč si také vezme 5 žetonů náplastí a položí je před sebe jako svou zásobu. Zbývající karty piraní umístěte doprostřed stolu jako dobírací balíček. Vezměte vrchní kartu balíčku, otočte ji a položte ji na stůl, tak aby všichni hráči věděli, jaký je rub i líc této karty. Tím založíte řeku.

PRŮBĚH HRY

Začne nejdůležitější hráč. Ve svém tahu provede následující kroky v uvedeném pořadí:



1. Vloží svoji kartu do řeky libovolnou stranou nahoru.



2. Otočí na druhou stranu **všechny ostatní** karty v řece, které jsou **stejně barvy** jako právě vyložená karta.



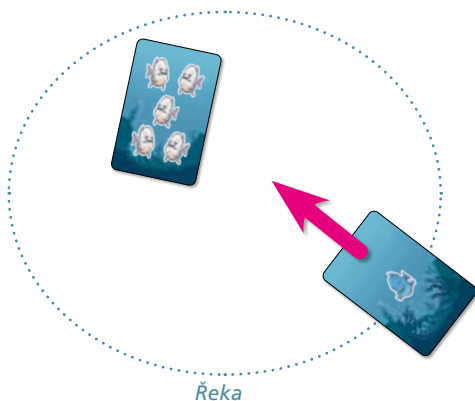
3. Spočítá samostatně piraně každé barvy. Pokud je v řece deset nebo více piraní jedné barvy (jakékoliv), vytvoří se z nich hejno a všechny piraně této barvy zaútočí (viz **Útok!**). V opačném případě má hráč štěstí a nic se nestane.



4. Dobere si kartu piraní z balíčku. Tím jeho tah končí.

Poté přichází na řadu další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček.

*Příklad: Uprostřed stolu leží karta s bílými piraněmi. Norbert vyloží do řeky kartu s modrými piraněmi. Protože v řece nejsou žádné další modré piraně, nemusí otáčet žádné karty. V řece je nyní celkem 5 bílých piraní a 1 modrá. Protože je zatím v řece méně než 10 piraní od každé barvy, tak **neútočí**. Norbert si dobere kartu z balíčku a jeho tah končí.*



ÚTOK!

Je v řece po otočení karet 10 nebo více piraní jedné barvy? Pak na vás zaútočí! (Důležité: Nepočítejte piraně na vrchu dobíracího balíčku.)

V závislosti na velikosti hejna musíte zaplatit určitý počet žetonů náplastí:

10-11 PIRANÍ JEDNÉ BARVY:



12-13 PIRANÍ JEDNÉ BARVY:



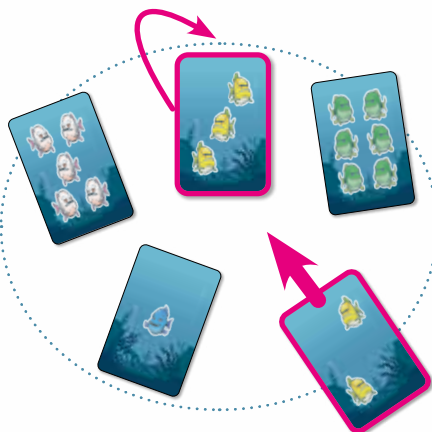
14 A VÍCE PIRANÍ JEDNÉ BARVY:



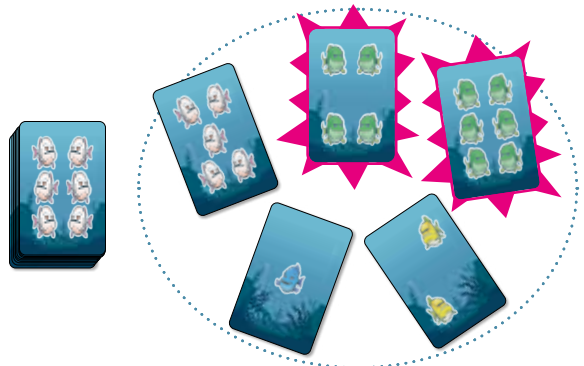
Vraťte požadovaný počet žetonů náplastí ze své zásoby zpět do krabičky. Pokud vám poté nezbudou žádné žetony náplastí, hra končí (viz **KONEC HRY**).

Poté vezměte z řeky všechny karty s piraněmi, které právě zaútočily, a dejte je stranou.

Příklad: Lenka vyloží do řeky kartu se žlutými piraněmi. Protože se v řece již nachází karta se žlutými piraněmi, musí ji Lenka otočit.



Místo 3 žlutých piraní jsou nyní na kartě zobrazeny 4 zelené piraně. Celkem jsou tedy v řece 2 žluté piraně, 1 modrá pirana, 5 bílých piraní a 10 zelených piraní. Zelené piraně vytvoří hejno a zaútočí na Lenku. Lenka ztrácí 1 žeton náplastí a odstraní všechny zelené piraně z řeky a odloží je stranou. Poté si Lenka dobere kartu z balíčku do ruky a ukončí svůj tah.



Může se stát, že v řece bude více než 10 piraní více než jedné barvy. V takovém případě ztratíte žetony náplastí za každé hejno zvlášť!

Pokud balíček dojde, zamíchejte odložené karty a vytvořte nový balíček.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile některému z hráčů dojdou žetony náplastí. Vyhrává hráč, kterému zůstalo nejvíce žetonů náplastí. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet žetonů, o vítězství se dělí.

Můžete si také zahrát několik partií Žravých rybek za sebou a po každé z nich si zapisovat body. V takovém případě má každý žeton náplastí v hráčově zásobě hodnotu 1 bodu. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

KOUSAVÁ

V kooperativní „Kousavé“ variantě jsou piraně naprosto vyhladovělé, což je činí ještě agresivnějšími. Na rozdíl od základní hry budou piraně útočit v každém kole a zůstanou v řece i poté, co zaútočí. Vždy útočí piraně té barvy, které je v řece nejvíce. Tady už vám nepomohou ani náplastí. Při správném rozhodování se však útokům můžete ubránit. Je to však úkol, který jste schopni splnit pouze společnými silami. Jste připraveni?

Zamíchejte 36 karet piraní a celý balíček položte doprostřed stolu. Vedle řeky položte do řady 4 ochranné karty. Proved'te následující kroky v uvedeném pořadí:

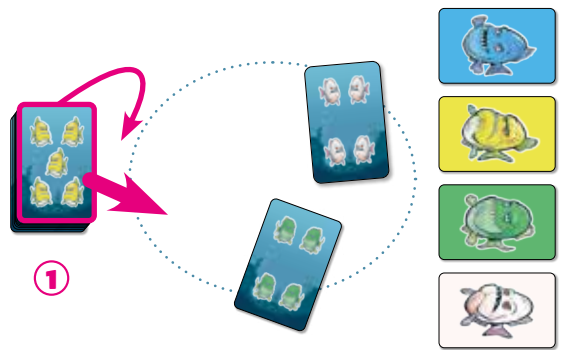
1. Vezměte vrchní kartu z balíčku, otočte ji a položte ji do řeky. Teď už víte, co je na obou stranách této karty, a bylo by dobré si to zapamatovat.
2. Společně se rozhodněte, proti které barvě piraní se chcete v tomto kole chránit. Posuňte odpovídající ochrannou kartu o kousek výš.
Rada: V prvním kole je to vždy barva na spodní straně karty.
3. Určete, která barva v jezírku je momentálně většinová (tj. má v řece nejvíce piraní), a otočte všechny karty této barvy. Pokud je více možností, můžete si vybrat jednu z barev, od níž je v řece nejvíce piraní.
4. Zkontrolujte, která barva má po otočení karet nejvíce piraní v řece. Všechny piraně této barvy útočí!

Nyní nastane jedna z těchto situací:

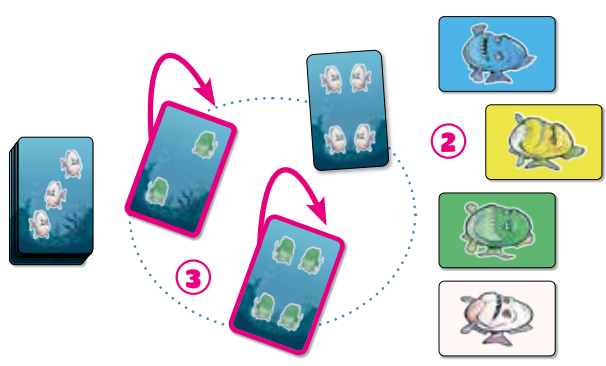
- A. Barva ochranné karty odpovídá aktuální většinové barvě. Skvělé, podařilo se vám předpovědět hrozící nebezpečí (krok 2) a ochránit se před útočící barvou. Výborně! Kolo jste přežili. Posuňte ochrannou kartu zpět a pokračujte ve výzvě opět krokem 1.
- B. V kroku 2 jste nepředvídalí hrozící nebezpečí a chránili se před jinou barvou. Smůla! V tomto případě hra končí. Spočítejte karty v řece. Toto číslo je váš výsledek. Ošetřete si rány a příště se pokuste dosáhnout lepšího výsledku!
- C. Většinu nemá ani jedna barva (protože dvě nebo více barev mají stejný počet). V takovém případě máte štěstí a k žádnému útoku nedojde. Postoupili jste do dalšího kola, pokračujte opět krokem 1.

V této variantě zůstávají piraně v řece i poté, co zaútočí.

Příklad: Tom, Norbert a Lenka otočí vrchní kartu z balíčku a vyloží ji do řeky ①.



Rozhodnou se chránit před žlutou barvou a posunou žlutou ochrannou kartu ②. Poté určí, která barva je většinová (v tomto případě zelená), a otočí všechny zelené karty ③.



Většinová barva je nyní žlutá ④. Žlutá útočí, ale hráči v kroku 2 předpověděli blížící se nebezpečí a mohou pokračovat ve hře krokem 1.



Rada: Předem se dohodněte, kdo si bude pamatovat zadní strany kterých karet.