



POD HLADINOU

VELKÝ BARIÉROVÝ ÚTES

AUTOR HRY
C.W YEOM

ILUSTRACE
SOPHIA KANG

VÝVOJ
JAEWOO BANG
GUNHO KIM

UMĚLECKÉ VEDENÍ
HANI CHANG

REDAKCE
LUCYA LEE

KAPITÁNI: BRETT THOMASON, GREG SHERMAN, H.C. HARRINGTON, JAN ADAM, LOLA A SEAN O'BRIENOVÍ, MATT HILLMAN A HP GAMING

KOMPONENTY



4 desky oceánu



20 mušlí



96 ryb
24 od každé barvy



76 dílků korálů



88 dílků mořských tvorů

Ve hře jsou 4 kusy od každého typu mořských tvorů. Použijte přiložené plastové zásobníky, do nichž můžete uložit každou sadu 4 stejných dílků mořských tvorů samostatně.

Čtyři dílky na sobě



POZNÁMKA Po uložení všech dílků mořských tvorů zůstane 6 míst prázdných.



1 pytlík
na ryby



1 pytlík
na korály



1 pytlík
na mořské tvory



14 karet ekosystémů
7 oranžových, 7 modrých



1 bodovací blok



1 karta perutýna
Pro hru jednoho hráče

PŘÍPRAVA HRY



1 Zamíchejte všechny **dílky korálů** a vložte je do **pytlíku na korály**. Pytlík umístěte na dosah všech hráčů.

2 Připravte počet **ryb** podle počtu hráčů dle tabulky níže. Přidejte uvedené množství do **pytlíku na ryby** a dobře je promíchejte. Pytlík na ryby umístěte pod pytlík na korály a zbývající ryby vraťte do krabice.

Počet hráčů	Počet ryb
1 hráč	9 od každé ze čtyř barev (celkem 36)
2 hráči	14 od každé ze čtyř barev (celkem 56)
3 hráči	19 od každé ze čtyř barev (celkem 76)
4 hráči	24 od každé ze čtyř barev (celkem 96)

3 Připravte **pytlík na mořské tvory** v následujícím pořadí:

Podle kapitoly „Příprava dílků mořských tvorů“ na straně 20 si můžete vybrat 10 druhů **dílků mořských tvorů**, které chcete ve hře použít.

POZNÁMKA: Pro první hru použijte níže uvedenou sadu dílků mořských tvorů.



Připravte počet mořských tvorů podle počtu hráčů dle tabulky níže. Přidejte uvedené množství do pytlíku na mořské tvory a dobře je promíchejte.

Počet hráčů	Počet dílků mořských tvorů
1–2 hráči	2 od každého z deseti druhů (celkem 20)
3 hráči	3 od každého z deseti druhů (celkem 30)
4 hráči	4 od každého z deseti druhů (celkem 40)

Pytlík na mořské tvory umístěte pod pytlík na ryby a zbývající mořské tvory vraťte do krabice.

4 Připravte **nabídky** v následujícím pořadí:

a **Nabídka korálů:** Vylosujte 5 dílků korálů z pytlíku na korály a položte je lícem nahoru vedle pytlíku.

b **Nabídka ryb:** Vylosujte 5 ryb z pytlíku na ryby a položte jednu pod každý dílek korálu v nabídce.

TIP: Pokud hrajete poprvé, vyberte z pytlíku ryby, které odpovídají barvám dílků korálů v nabídce, a umístěte je pod příslušné dílky.

c **Nabídka mořských tvorů:** Vylosujte 5 dílků mořských tvorů z pytlíku na mořské tvory a položte je lícem nahoru vedle pytlíku.

5 Vyberte 1 **oranžovou** a 1 **modrou kartu ekosystému** a položte je lícem nahoru vedle nabídky. Všechny nepoužité karty vraťte do krabice.

POZNÁMKA: Pro první hru doporučujeme použít karty Mimikry (oranžová #1) a Rozmanitě jeskyně (modrá #2).

6 Každý hráč před sebe umístí **desku oceánu**.

7 Každý hráč si vezme 5 **mušlí**. 2 mušle umístí na svoji desku oceánu a zbylé 3 ponechá poblíž, mimo desku oceánu. Nepoužité mušle vraťte zpět do krabice.

8 Hráč, který naposledy viděl rybu v oceánu, je na tahu jako první. Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Počínaje posledním hráčem si každý hráč vybere **dílek mořského tvora** z nabídky mořských tvorů a umístí jej lícem nahoru na libovolné volné pole na své desce oceánu. Jakmile si každý hráč vezme dílek mořského tvora, doplňte nabídku mořských tvorů a začněte hru.

CÍL HRY

Cílem hry Pod hladinou je mít na konci hry nejvíce vítězných bodů (VB), které jsou znázorněny symbolem

O HŘE: Podél severovýchodního pobřeží Austrálie se táhne Velký bariérový útes, největší systém korálových útesů na planetě. Úžasný podmořský svět složený z téměř 3000 samostatných útesů tvoří největší živý útvar viditelný z vesmíru. Na své cestě „pod hladinu“ se setkáte s rozmanitými mořskými tvory, kteří žijí na Velkém bariérovém útesu. Tito tvorové jsou vzájemně propojeni a jejich přežití a prosperita závisí na jejich symbióze. Když se ponoříte hlouběji, budete mít možnost proměnit moře v živý a vzkvétající ekosystém tím, že budete uspokojovat potřeby těchto pozoruhodných mořských živočichů.



PRŮBĚH TAHU

Až do konce hry se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Během svého tahu provedte následující akce v tomto pořadí:

1. VYBERTE SI 1 DÍLEK A 1 RYBU Z NABÍDKY

2. UMÍSTĚTE VYBRANÝ DÍLEK A RYBU DO OCEÁNU

3. POKUD JSOU SPLNĚNY PODMÍNKY NA KTERÉMKOLI DÍLKU, DOKONČETE JEJ A ZÍSKEJTE MUŠLI

Kdykoli během svého tahu můžete v případě potřeby provést následující volnou akci.

UTRAŤTE 2 MUŠLE ZA PŘESUN NEDOKONČENÉ RYBY

Na konci svého tahu doplňte prázdná místa v nabídce novými dílky a rybami tak, aby bylo v nabídce k dispozici 5 dílků korálů, 5 dílků mořských tvorů a 5 ryb.

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

1. VYBERTE SI 1 DÍLEK A 1 RYBU Z NABÍDKY

Ve svém tahu si z nabídky vyberte jednu rybu a korál nebo mořského tvora náležejícího k vybrané rybě.

POZNÁMKA: Každá z 5 ryb v zásobě náleží ke dvěma různým dílkům, takže hráči mají v každém tahu na výběr z deseti možných kombinací.

1. kombinace 2. kombinace 3. kombinace 4. kombinace 5. kombinace



6. kombinace 7. kombinace 8. kombinace 9. kombinace 10. kombinace

Pokud je v nabídce korálů 4 nebo více dílků stejné barvy nebo v nabídce ryb 4 nebo více ryb stejné barvy, můžete před výběrem dílku nebo ryby tuto nabídku obnovit. To můžete provést i vícekrát během jednoho tahu. Po obnovení vyberte z doplněné nabídky dílek a rybu jako obvykle. Např. v nabídce níže jsou čtyři zelené dílky korálů. V takovém případě se můžete rozhodnout pro obnovení nabídky korálů.



„Barva“ dílku korálu je určena barvou uprostřed na lícové straně dílku. Tato barva odpovídá barvě uvedené na rubu.

OBNOVENÍ NABÍDKY

- 1 Pokud se rozhodnete obnovit nabídku, musíte odložit všech pět ryb nebo dílků v dané nabídce.
- 2 Vylosujte pět nových dílků nebo ryb z příslušného pytlíku a doplňte nabídku. Nabídku doplňujte od místa nejbližší k pytlíku.
- 3 Odložené dílky nebo ryby vraťte do příslušného pytlíku a dobře je zamíchejte.

POZNÁMKA: Ve vzácném případě, kdy v pytlíku nezůstanou žádné dílky mořských tvorů, se podívejte do Dodatku na straně 17.

Obvykle musíte vybrat dílek a rybu z dostupných kombinací v nabídkách. **Před výběrem** však můžete **utratit 1 mušli** a provést jednu z následujících dvou akcí:

1) Obnovte buď nabídku dílků korálů, nabídku ryb, nebo nabídku mořských tvorů. Nabídku můžete obnovit tolikrát, kolikrát vám to počet muší dovolí. Po obnovení si vyberte z doplněné nabídky dílek a rybu jako obvykle.

POZNÁMKA: Jakmile si vyberete dílek a rybu, nemůžete již v tomto tahu nabídku obnovit.

2) Vyberte si dílek a rybu v libovolné kombinaci, aniž byste museli dodržovat obvyklá pravidla. Musíte si vzít přesně 1 dílek a 1 rybu; vzít si 2 dílky nebo 2 ryby není dovoleno. Např. na obrázku vlevo nahoře si hráč může pomocí 1 mušle vybrat dílek korálu **a** a rybu **b**.

POZNÁMKA: Mušle na desce oceánu jsou k dispozici k použití, zatímco mušle mimo desku jste ještě nezískali a nemůžete je použít. Když během hry získáte mušli, přesuňte ji na svoji desku oceánu a je k dispozici k použití.

Počet muší, které hráč může spotřebovat v jednom tahu, není omezen.

2. UMÍSTĚTE VYBRANÝ DÍLEK A RYBU DO OCEÁNU

Umístěte vybraný dílek a rybu z nabídky do oceánu podle následujících pravidel:

- 1 Na pořadí umístění dílku a ryby nezáleží.
- 2 Dílky se vždy umísťují lícem nahoru.
- 3 Dílky musí být umístěny na libovolné pole **sousedící** s již umístěným dílkem v oceánu.

DŮLEŽITÉ: Dílky jsou považovány za „sousedící“, pokud se stranou nebo rohem dotýkají. Všechna pole označená sousedí s dílkem .

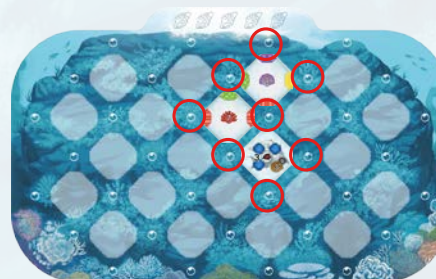


Např. nový dílek můžete umístit pouze na pole , která sousedí s již umístěným dílkem .

- 4 Dílky lze při umísťování otáčet libovolným směrem.



- 5 Ryby musí být umístěny na bubliny, které obklopují některý z vašich umístěných dílků.



Např. novou rybu můžete umístit pouze na .

- 6 Na každou bublinu lze umístit pouze jednu rybu.

3. POKUD JSOU SPLNĚNY PODMÍNKY NA KTERÉMKOLI DÍLKU, DOKONČETE JEJ A ZÍSKEJTE MUŠLI

Jakmile splníte podmínky pro dokončení libovolného dílku, dokončete jej otočením na druhou stranu. Pokaždé když dokončíte dílek, **získáte mušli**. Umístěte získanou mušli na pole určené pro mušli na své desce oceánu.

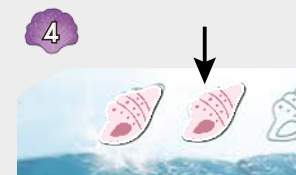
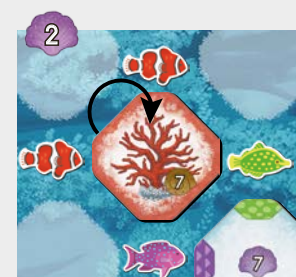
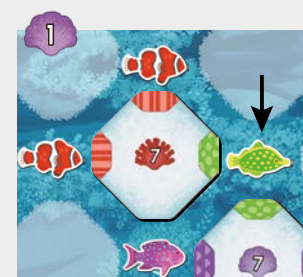
- Pokud jsou splněny podmínky pro dokončení, **MUSÍTE** dílek dokončit, **ještě než ukončíte tah**.
- Pokud jsou splněny podmínky, můžete v jednom tahu dokončit více dílků. Pokud dokončíte více dílků současně, můžete si zvolit pořadí jejich dokončení.

3-1. DOKONČENÍ DÍLKŮ KORÁLŮ

- 1 Dílek korálu je dokončen, když jsou ryby v barvě odpovídající rohu dílku umístěny na odpovídajících místech.
- 2 Otočte dílek korálu na druhou stranu.
- 3 Vyberte si jednu z ryb použitých k dokončení dílku korálu a umístěte ji na dílek korálu. Ryby, které nebyly použity k dokončení dílku korálu, nelze na dílek umístit.

PŘÍBĚH: Korály poskytují rybám cenný přístřešek a úkryt.

- 4 Získejte 1 mušli.



Tato ryba nebyla použita k dokončení dílku korálu, a proto ji nelze na dílek umístit.

DÍLKY KORÁLŮ



- Líc představuje **nedokončený dílek** a ukazuje nezbytné podmínky pro dokončení.
- Nedokončené dílky korálů nepřinášejí žádné VB.
- Rub představuje **dokončený dílek**.
- Dokončené dílky korálů mají čtyři barvy: červenou, žlutou, zelenou a fialovou.
- Dokončené korály na konci hry přinášejí vítězné body v hodnotách 5, 7 nebo 9 VB. K dokončení dílku s vyšší bodovou hodnotou je třeba více ryb.
- Na dokončených korálech musí být vždy umístěna dokončená ryba.

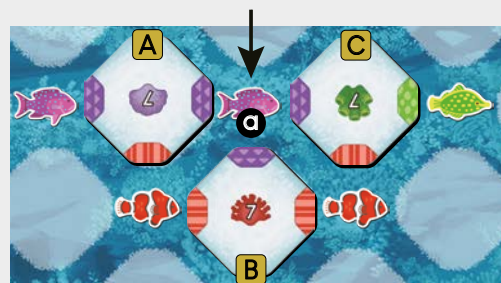


Dokončená ryba: Vztahuje se na ryby umístěné na dokončených korálech. Dokončené ryby nelze použít k dokončení jiných korálů.

Nedokončené ryby: Vztahuje se na ryby umístěné na bublinách, ne na dokončených korálech.

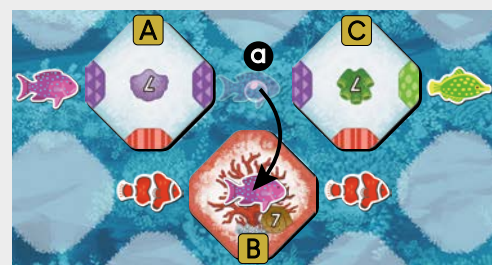
Umístěním jedné ryby můžete dokončit více korálů současně. V takovém případě můžete tyto korály dokončit v pořadí, které vám vyhovuje. Pokud však umístění ryby na dokončený korál způsobí, že jiný korál již nesplňuje podmínky pro dokončení, nemůžete již druhý korál dokončit.

TIP: Vhodným pořadím dokončování korálů můžete dokončit více korálů v jeden okamžik. Pečlivě vymýšlejte strategii, abyste v oceánu dokončili co nejvíce korálů!



Např. umístíte rybu **a** a současně splníte podmínky pro dokončení korálů **A**, **B** a **C**.

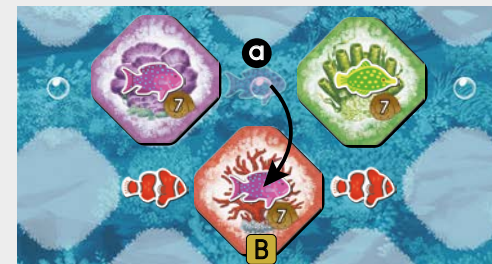
Případ č. 1



dílky **A** a **C** nelze dokončit. Jako odměnu za dokončení dílku **B** získáte 1 mušli.

Nejprve se rozhodnete dokončit dílek **B** a umístit rybu **a** na dokončený dílek korálu **B**. Tím přestanou být splněny podmínky pro dokončení dílků korálů **A** a **C**, takže

Případ č. 2



Nejprve se rozhodnete dokončit dílek **A** a umístit rybu **b** na dokončený dílek korálu **A**. Jako odměnu za dokončení dílku získáte 1 mušli.

Poté dokončíte dílek **C** a umístit rybu **c** na dokončený dílek korálu **C**. Jako odměnu za dokončení dílku získáte 1 mušli.

Nakonec dokončíte dílek **B** a umístit rybu **a** na dokončený dílek korálu **B**. Jako odměnu za dokončení dílku získáte 1 mušli.

Na rozdíl od případu č. 1 bylo možné dokončit všechny 3 korály, protože byly dokončeny v jiném pořadí.



3-2. DOKONČENÍ MOŘSKÝCH TVORŮ

- 1 Mořský tvor je dokončen, pokud jsou v oceánu přítomny korály nebo ryby, které splňují jeho podmínky.
- 2 Otočte dílek mořského tvora na druhou stranu.
- 3 Získejte 1 mušli.

1

2

3

PŘÍBĚH
Harmonické moře s korály a rybami přitahuje řadu mořských živočichů.

PODROBNÉ PODMÍNKY PRO DOKONČENÍ MOŘSKÝCH TVORŮ

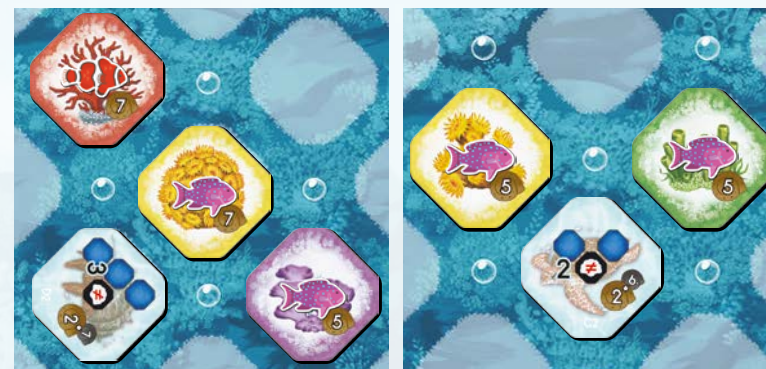
- Podmínka je splněna, pokud jsou na uvedených polích dokončené korály STEJNÉ BARVY.



Představuje dokončený korál. Nedokončené korály se nepočítají.



- Podmínka je splněna, pokud jsou na uvedených polích dokončené korály RŮZNÝCH BARV.



- Podmínka je splněna, pokud jsou na uvedených polích dokončené ryby STEJNÉ BARVY. Na barvě korálů, na nichž jsou ryby umístěny, nezáleží.



Představuje dokončenou rybu. Nedokončené ryby se nepočítají.



- Podmínka je splněna, pokud jsou na uvedených polích dokončené ryby RŮZNÝCH BARV. Na barvě korálů, na nichž jsou ryby umístěny, nezáleží.



Podmínka je splněna, pokud se v uvedeném směru (směrech) nachází dokončené korály nebo ryby splňující podmínku. Podmínky v uvedeném směru (směrech) jsou splněny, i když se mezi nimi nachází další dílky, které podmínky nesplňují.

POZNÁMKA: Pokud jsou uvedeny dva směry, může být podmínka splněna zcela v jednom směru nebo může být rozdělena mezi oba směry.



Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech čtyři nebo více dokončených korálů stejné barvy.



Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech dva nebo více dokončených korálů stejné barvy.



Dokončen, pokud je v uvedeném směru tři nebo více dokončených korálů stejné barvy.



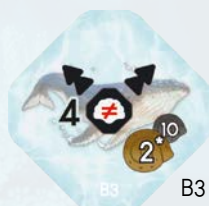
Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech čtyři nebo více dokončených ryb stejné barvy.



Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech dvě nebo více dokončených ryb stejné barvy.



Dokončen, pokud je v uvedeném směru tři nebo více dokončených ryb stejné barvy.



Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech tři nebo více dokončených korálů různých barev.



Dokončen, pokud jsou v uvedeném směru tři nebo více dokončených korálů různých barev.



Dokončen, pokud jsou v jednom nebo obou uvedených směrech čtyři dokončené ryby různých barev.

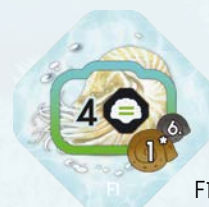


Dokončen, pokud jsou v uvedeném směru tři nebo více dokončených ryb různých barev.



Příklad: dílek **A** je dokončen, protože jsou ve směru uvedeném na dílku **A** dokončeny tři nebo více korálů stejné barvy. Zelený korál **a**, který má jinou barvu, je v uvedeném směru, ale nemá vliv na dokončení dílku **A**. Stejně tak dílek **B** je dokončen, protože ve směru uvedeném na dílku **B** jsou dokončeny dva nebo více korálů stejné barvy.

Podmínka je splněna, pokud se **kdekoli v oceánu** nacházejí dokončené korály splňující danou podmínku. Pozice korálu nemá žádný vliv.



Dokončen, pokud se kdekoli v oceánu nachází čtyři nebo více dokončených korálů stejné barvy.



Dokončen, pokud se kdekoli v oceánu nachází alespoň jeden dokončený korál každé barvy: červené, žluté, zelené a fialové.

PŘEHLED SYMBOLŮ



Dokončené korály stejné barvy.



Dokončené korály různých barev.



Dokončené ryby stejné barvy.



Dokončené ryby různých barev.

PRAVIDLA PRO DOKONČENÍ MOŘSKÝCH TVORŮ

- 1 Do podmínek pro mořské tvory se započítávají pouze dokončené korály a dokončené ryby.



Příklad: Protože dílek **A** není dokončený, nelze dokončit ani dílek **B**.

- 2 Jeden korál nebo ryba může posloužit ke splnění podmínek pro více mořských tvorů.



Příklad: Pokud dokončíte korál **A**, budou současně splněny podmínky pro dokončení mořských tvorů **C**, **D** a **E**. Za dokončené dílky **C**, **D** a **E** tak získáte celkem tři mušle.

POZNÁMKA: Pokud současně dokončujete více dílků, můžete je dokončit v libovolném pořadí.

ČÁSTEČNÉ VB ZA NEDOKONČENÉ MOŘSKÉ TVORY

Líc (nedokončený)

Rub (dokončený)



Částečné VB

Získané VB v případě dokončení

VB na konci hry

- Dokončení mořští tvorové přinášejí body na konci hry.
- Na rozdíl od korálů přinášejí nedokončení mořští tvorové menší počet bodů i za nedokončené dílky na základě splněných podmínek.



Příklad: Mořský tvor **F** požaduje 3 ryby stejné barvy na uvedených polích. Na těchto polích jsou však pouze 2 ryby stejné barvy (žluté), takže na konci hry získáte 2 ryby $\times$ 3 VB = 6 VB za mořského tvora **F**.

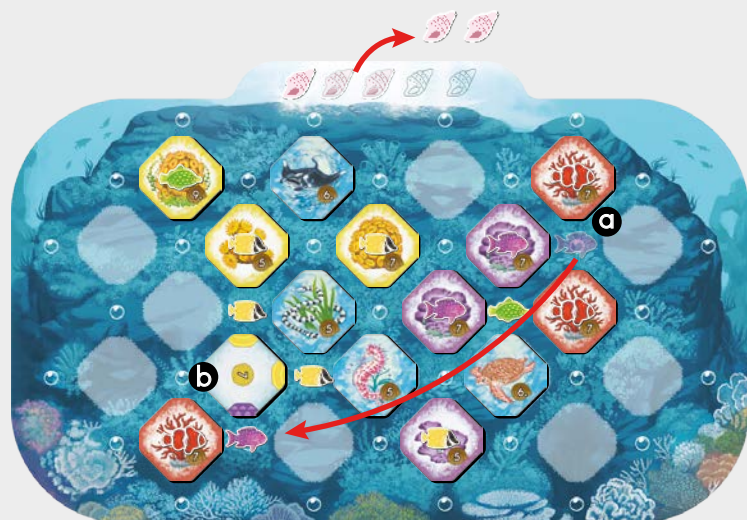
Příklad: Mořský tvor **G** požaduje 2 korály stejné barvy na uvedených polích. Na těchto polích je však pouze 1 korál, takže na konci hry získáte 1 korál $\times$ 2 VB = 2 VB za mořského tvora.

POZNÁMKA: Pokud podmínky pro nedokončený dílek mořského tvora splňuje více typů korálů nebo ryb, započítává se pouze ten typ, který nejlépe splňuje podmínky.

UTRAŤTE 2 MUŠLE ZA PŘESUN NEDOKONČENÉ RYBY

Pokud chcete, můžete během svého tahu utratit dvě mušle a přesunout nedokončenou rybu na jinou bublinu. Jde o volnou akci, kterou můžete provést kdykoli během svého tahu, i vícekrát za tah.

- Při přesouvání nedokončené ryby je třeba dodržovat pravidla pro umístění (viz str. 5): Ryby musí být umístěny na bublinu, která sousedí s některým z vašich umístěných dílků.
- Dokončené ryby není nikdy možné přesouvat.
- Pokud jsou po přesunu ryby splněny podmínky pro dokončení korálu nebo mořského tvora, MUSÍTE dílek dokončit, ještě než ukončíte tah.
- Ryby můžete přesouvat kdykoli během svého tahu, pokud zaplatíte dvě mušle.



Příklad: Utratíte dvě mušle za přesun nedokončené ryby **a**. Tímto přesunem je možné dokončit korál **b**. Otočte korál **b** na druhou stranu a položte na něj jednu rybu, která přispěla k jeho dokončení. Jako odměnu za dokončení dílku **b** získáte 1 mušli.

MUŠLE

- Pokaždé když dokončíte korál nebo mořského tvora, získáte mušli.
- V jeden okamžik můžete mít nejvýše 5 mušlí. Pokud již máte 5 mušlí, nemůžete získat další mušle, ani když dokončíte více dílků.



TIP: Pokud již máte 5 mušlí a nemůžete získat další dokončením dílku, můžete nejprve použít 2 mušle k přesunu ryby a poté dokončit dílek, abyste získali mušli. Pokud však přesunutí ryby způsobí, že podmínky pro dokončení dílku nebudou splněny, nebudete moci daný dílek dokončit.

- Během svého tahu můžete použít libovolný počet mušlí.
- Použité mušle se umísťují mimo desku oceánu. Když získáte mušle, přidají se zpět na vaši desku.
- Mušle můžete používat k provádění následujících akcí:
 - 1) Než si vyberete dílek a rybu z nabídky, utraťte 1 mušli a obnovte jednu ze tří nabídek. (Viz str. 4.)
 - 2) Než si vyberete dílek a rybu z nabídky, utraťte 1 mušli a vyberte si libovolnou rybu a libovolný dílek (aniž by patřily do jedné z kombinací). (Viz str. 4.)
 - 3) Kdykoli během svého tahu utraťte 2 mušle za přesun nedokončené ryby. (Viz výše.)



KONEC HRY

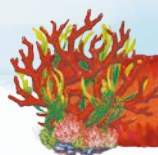
Hra končí, jakmile v oceánu každého hráče **zbývají** pouze **4 prázdná pole**.

Toto pravidlo zajišťuje, že všichni hráči odehrají stejný počet tahů, celkem 17.

Jakmile hra skončí, spočítejte výsledné skóre za pomoci bodovacího bloku. Zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

V případě shody vyhrává hráč s nejvíce zbývajících mušlemi.

Pokud nerozhodný výsledek nadále trvá, oslaví hráči společné vítězství!



BODOVÁNÍ

Ve hře Pod hladinou mohou hráči získávat vítězné body různými způsoby. Nejen za dokončené dílky, ale také na základě toho, jak dobře splní podmínky na kartách ekosystému, rozmanitosti dílků mořských tvorů a umístění nedokončených ryb. Body se počítají v následujícím pořadí.

1 Karty ekosystému: Spočítejte VB na základě podmínek uvedených na kartách ekosystému.

2 Dílky: Vypočítejte VB za dokončené dílky a nedokončené dílky mořských tvorů po řádcích odshora dolů.

POZNÁMKA: Nedokončené dílky korálů nepřinášejí žádné VB.

3 2 VB za každý odlišný dokončený dílek mořského tvora: Získejte 2 VB za každý RŮZNÝ dílek mořského tvora, který jste dokončili.

PŘÍBĚH: Toto představuje živoucí rozmanitost oceánu a ztělesňuje bohatství a obrovskou škálu podmořského života, který se pod hladinou rozvíjí.

4 Nedokončené ryby: Každá nedokončená ryba přináší 1 VB za každý dokončený sousedící korál.

POZNÁMKA: Dílky korálů lze použít vícekrát k získání bodů za různé sousedící nedokončené ryby.

Příklad: Na konci hry vypadá oceán hráče následovně:

• Oranžová karta ekosystému: Hráč získá 2 VB za každý dokončený dílek korálu v oceánu, na němž je umístěna dokončená ryba stejné barvy. Získá 2 VB × 7 dílků = 14 VB.

• Modrá karta ekosystému: Hráč získá 3 VB za každý dokončený dílek mořského tvora, který se nachází na deseti vnitřních polích jeho oceánu. Získá 3 VB × 3 dílky = 9 VB.

• 1. řádek: $9 + 6 + 7 = 22$ VB.

• 2. řádek: $5 + 7 + 7 + 7 = 26$ VB.

• 3. řádek: $2^* + 10 + 7 + 7 = 26$ VB.

• 4. řádek: $7 + 5 + 7 + 9 = 28$ VB.

• 5. řádek: $7 + 5 = 12$ VB.

POZNÁMKA: Mořský tvor **A** požaduje dva dokončené korály různých barev. Na těchto polích jsou však dva korály stejné barvy, takže na konci hry získá 1 korál × 2 VB = 2 VB za tohoto mořského tvora.

• Odlišné dokončené dílky mořských tvorů: Za pět různých dokončených mořských tvorů získá 2 VB × 5 dílků = 10 VB.

• Nedokončené ryby:

Celkem **a** 2 + **b** 2 + **c** 2 + **d** 3 + **e** 1 + **f** 2 + **g** 1 = 13 VB.

MIMIKRY
2 / 1 = 1
2 VB za každý dokončený korál v oceánu, na němž je dokončená ryba STEJNÉ barvy.

ROZMANITÉ JESKYNĚ
3 / 1 = 2
3 VB za každého dokončeného mořského tvora, který se nachází na deseti vnitřních polích svého oceánu.

	14				
	9				
	22				
	26				
	26				
	28				
	12				
	10				
	13				
	160				



HRA JEDNOHO HRÁČE

Vyzkoušejte hru jednoho hráče a otestujte své schopnosti nebo vyzvěte přátele, kdo dosáhne nejvyššího skóre! Chcete-li získat bohatší zážitek, zvažte použití varianty s dosaženými úspěchy a scénáře, které obohatí vaši hru jednoho hráče! (Viz str. 14.)

PŘÍPRAVA HRY

Přípravu proveďte stejně jako pro standardní hru (Viz. str. 3). Poté položte kartu perutýna vedle desky oceánu.

ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY

Kdykoli potřebujete utratit mušli, můžete si místo toho vylosovat náhodnou rybu z pytlíku na ryby a položit ji na kartu perutýna.

- Jde o volnou akci, kterou můžete provést kdykoli během svého tahu, i vícekrát za tah.
- Při umísťování ryb na kartu perutýna umístěte první 2 ryby na dvě prázdná místa v horní části karty **a**. Případné další ryby pak umísťujte do části **b** na kartě.

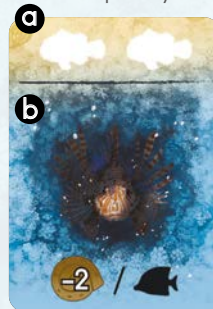
Např. pro přesun ryby, který stojí 2 mušle, můžete: (1) utratit 2 mušle, (2) utratit 1 mušli a vylosovat 1 náhodnou rybu, kterou umístíte na kartu perutýna, nebo (3) vylosovat 2 náhodné ryby a umístit je na kartu perutýna.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile v oceánu zbývají pouze 4 prázdná pole.

POZNÁMKA: Pokud v pytlíku na ryby nezbudou žádné další ryby, hra okamžitě končí.

Karta perutýna



BODOVÁNÍ

Po skončení hry ztratíte VB podle počtu ryb na kartě perutýna. Za první 2 ryby se body neodečítají. Počínaje 3. rybou však za každou další ztrácíte 2 VB.

Příklad: Pokud je na konci hry na kartě perutýna 6 ryb, odstraňte první 2 ryby a od konečného skóre si odečtete 4 ryby $\times$ 2 VB = 8 VB.

POZNÁMKA: Perutýni jsou zdatní predátoři korálových útesů, kteří využívají své dokonalé maskování a nenápadnost, aby vyčkali na nic netušící kořist.

HODNOCENÍ

130+ VB	Plavec
145+ VB	Potápěč
160+ VB	Námořník
170+ VB	Mořská víla
180+ VB	Nymfa
190+ VB	Poseidón



RODINNÁ VARIANTA

Rodinná varianta nabízí zjednodušenou variantu hry Pod hladinou, která se obejde bez složitých pravidel a umožní vám nenáročné hraní.

PŘÍPRAVA HRY

Přípravu proveďte stejně jako standardní hru (Viz. str. 3) BEZ POUŽITÍ karet ekosystémů.

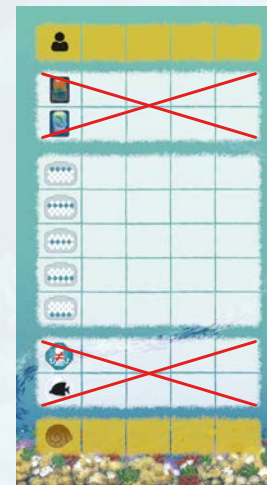
POZNÁMKA: Pro první hru použijte níže uvedenou sadu dílků mořských tvorů.



BODOVÁNÍ

Počítejte pouze VB za dílky. Nepočítejte následující položky:

- ✗ Karty ekosystému
- ✗ 2 VB za různé dokončené dílky mořských tvorů
- ✗ Nedokončené ryby





VARIANTA S DOSAŽENÝMI ÚSPĚCHY

Ve hře Pod hladinou můžete získávat úspěchy, ať už hrajete sami, nebo ve více hráčích. Níže je záznamový list úspěchů, který mohou využít až čtyři hráči. Dokončete všechny úspěchy, získáte titul Legendární námořník a proslavte se! Pokud chcete během hry získávat úspěchy, postupujte následovně:

- 1 Napište své jméno na určené místo v záznamovém listu.
- 2 Při každém hraní si vyberte jeden ze 3 režimů dosažení úspěchu:
 - SCÉNÁŘ strana 14
 - STANDARDNÍ PRAVIDLA strana 15
 - UPRAVENÁ PRAVIDLA strana 15

- 3 U úspěchů, které získáte ve zvoleném režimu, označte příslušný korál pod zvoleným režimem. Poté se vraťte na tuto stránku a v níže uvedeném záznamovém archu postupně zaškrtnějte políčka zleva doprava.

POZNÁMKA: Ve variantě s dosaženými úspěchy pro více hráčů se úspěchy zaznamenávají na základě individuálních úspěchů bez ohledu na to, kdo vyhrál.

ZÁZNAMOVÝ LIST DOSAŽENÝCH ÚSPĚCHŮ

PRŮZUMNÍK

DOBRODRUH

MOŘEPLAVEC

POTÁPĚČ

LEGENDÁRNÍ
NÁMOŘNÍK

DOSAŽENÉ ÚSPĚCHY – SCÉNÁŘE

Každý scénář nabízí hráčům jedinečné mise a cíle. Abyste scénář úspěšně dokončili, musíte dosáhnout **minimálního počtu bodů** a všech uvedených **cílů** stanovených pro daný scénář. Pokud nesplníte minimální počet bodů a zároveň cíl, scénář se považuje za neúspěšný. Scénáře můžete hrát v libovolném pořadí, ale doporučujeme začít scénářem 1 a pokračovat postupně, protože s každým dalším scénářem se zvyšuje obtížnost.

Č.	OBTÍŽNOST	MORŠTÍ TVOROVÉ	ORANŽOVÁ KARTA EKOSYSTÉMU	MODRÁ KARTA EKOSYSTÉMU	CÍL	MINIMÁLNÍ POČET BODŮ	SPLNĚNO
1	Snadná	A1, A3, C1, C3, C4, D1, D3, E1, E3, F1	01 Mimikry	02 Rozmanité jeskyně	Žádný.	140	   
2	Snadná	A1, A4, C1, C3, C4, D1, D4, E1, E4, F1	04 Nesoulad	03 Podmořské společenství	Žádný.	145	   
3	Snadná	A2, A4, B3, C1, C2, D2, D4, E2, E4, F2	02 Korálové dvojice	04 Záře	Žádný.	150	   
4	Snadná	A2, A3, B2, C2, C4, D2, D3, E2, E3, F2	07 Trojice	05 Mořská dvojice	Dokončete 2+ korálů v každé ze čtyř barev.	155	   
5	Snadná	A1, A3, B4, C3, C4, D1, D4, E2, E4, F1	06 Obří korálový útes	06 Zářivé jeskyně	Dokončete 5+ korálů stejné barvy.	160	   
6	Normální	B3, B4, C3, C4, D1, D2, D3, D4, E1, E3	02 Korálové dvojice	07 Hranice rozmanitosti	V rámci 12 vnějších polí oceánu dokončete 4+ různých mořských tvorů.	165	   
7	Normální	A1, A2, B1, B3, C1, C3, D1, D2, E1, E2	03 Symfonie ploutví	01 Úrodné hlubiny	Na konci hry si vyberte barvu. Musíte mít pouze jednu dokončenou rybu vybrané barvy.	170	   
8	Normální	A3, A4, B3, B4, C3, C4, D3, D4, E3, E4	04 Nesoulad	04 Záře	Dokončete 4+ různých mořských tvorů.	170	   
9	Normální	A1, A3, B2, C1, C2, C3, C4, E1, E3, F1	02 Korálové dvojice	07 Hranice rozmanitosti	Na konci hry si vyberte barvu. Musíte mít 1–5 dokončených ryb vybrané barvy.	175	   
10	Normální	A2, A3, A4, B2, C2, D3, D4, E3, E4, F2	06 Obří korálový útes	06 Zářivé jeskyně	Dokončete 5+ různých mořských tvorů.	175	   
11	Složitá	A2, A4, D2, D3, D4, E1, E2, E3, E4, F2	04 Nesoulad	02 Rozmanité jeskyně	Dokončete 6+ různých mořských tvorů.	180	   
12	Složitá	A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4	01 Mimikry	04 Záře	Získejte 30+ VB za karty ekosystému.	180	   
13	Složitá	A1, A4, B1, C2, C4, D1, D3, E2, E4, F2	05 Na dně	01 Úrodné hlubiny	Mějte na konci hry 2+ mušlí.	185	   
14	Složitá	A1, A2, B4, C3, C4, D1, D2, E3, E4, F1	07 Trojice	05 Mořská dvojice	Získáte dvojnásobek VB za oranžovou kartu ekosystému (07 Trojice). Dokončete 5+ ryb stejné barvy.	185	   
15	Složitá	A2, A4, B2, C2, C4, D2, D4, E2, E4, F2	03 Symfonie ploutví	04 Záře	Na konci hry si vyberte barvu. Za dokončené korály vybrané barvy se VB neudělují.	190	   

VARIANTA S DOSAŽENÝMI ÚSPĚCHY – STANDARDNÍ PRAVIDLA

Hrajte hru podle standardních pravidel. V jedné partii můžete dosáhnout více úspěchů!

Č.	CÍL	SPLNĚNO
1	Získejte 130+ VB.	   
2	Získejte 145+ VB.	   
3	Získejte 160+ VB.	   
4	Získejte 170+ VB.	   
5	Získejte 180+ VB.	   
6	Získejte 190+ VB.	   
7	Dokončete všechny korály ve svém oceánu.	   
8	Dokončete všechny mořské tvory ve svém oceánu.	   
9	Dokončete všechny dílky ve svém oceánu.	   
10	Mějte na konci hry 5 mušlí.	   
11	Získejte 20+ VB za nedokončené ryby.	   
12	Dokončete 6+ různých mořských tvorů.	   
13	Dokončete 8+ mořských tvorů.	   
14	Všechny dokončené dílky mořských tvorů musí být různé.	   
15	Získejte 20+ VB za oranžovou kartu ekosystému.	   
16	Získejte 15+ VB za modrou kartu ekosystému.	   
17	Dosáhněte stejného skóre za oranžovou a modrou kartu ekosystému.	   
18	Mějte dokončené korály v maximálně 3 barvách.	   
19	Mějte dokončené ryby v maximálně 3 barvách.	   
20	Mějte dokončené ryby v maximálně 2 barvách.	   
21	Mějte dokončené korály a ryby v maximálně 3 barvách.	   
22	Prázdná pole na konci hry spolu navzájem nesousedí.	   
23	Na všech 12 vnějších polích oceánu musí být dokončené dílky. (Viz Vnější pole na straně 17.)	   
24	Dokončete korály za 9 VB ve všech 4 barvách.	   
25	Dokončete 3 korály v každé ze čtyř barev.	   

VARIANTA S DOSAŽENÝMI ÚSPĚCHY – UPRAVENÁ PRAVIDLA

Hrajte s těmito změnami v pravidlech. Pokud během hry porušíte některá z upravených pravidel, nemůžete tento úspěch splnit.

Č.	UPRAVENÁ PRAVIDLA	SPLNĚNO
1	Korály musí být umístěny na pole sousedící s jiným korálem, s výjimkou prvního korálu.	   
2	Snížete počet dílků a ryb v nabídce z 5 na 3.	   
3	Nemůžete utrácet 2 mušle za přesun ryby. Místo toho můžete utratit 2 mušle a natočit nebo přesunout nedokončený dílek korálu.	   
4	Náklady na „Obnovení nabídky“, „Volný výběr kombinace dílku a ryby“ a „Přesunutí ryby“ se zvyšují o 1 mušli.	   
5	Místo toho, abyste ryby dávali do pytlíku na ryby, dejte je na hromádku a vezměte si požadovanou rybu spolu s dílkem.	   
6	Nabídku nelze žádným způsobem obnovovat.	   
7	Použijte 2 oranžové karty ekosystému a 2 modré karty ekosystému. Na konci hry si vyberte 1 oranžovou a 1 modrou kartu, za kterou si započtete body.	   
8	Ve hře není nabídka. Z pytlíku si vždy vylosujete 1 náhodný dílek a 1 náhodnou rybu. Dílky ani ryby nemusí při umísťování do oceánu sousedit s ostatními dílky.	   
9	Na konci hry získáte za každou nedokončenou rybu další 1 VB za každý sousední dokončený korál, který se shoduje s barvou nedokončené ryby.	   
10	Dokončení mořští tvorové nesmí stranou sousedit s jiným dokončeným mořským tvorem. POZNÁMKA: Dokončení mořští tvorové spolu mohou sousedit rohem. 	   

ORANŽOVÉ KARTY EKOSYSTÉMU

01. Mimikry: Získáte 2 VB za každý dokončený dílek korálu v oceánu, na němž je umístěna dokončená ryba stejné barvy.

Příklad:



02. Korálové dvojice: Získáte 3 VB za každou dvojici dokončených korálů stejné barvy ve svém oceánu. Na pozici těchto korálů nezáleží.

Např. pokud máte 2 červené, 5 žlutých, 1 zelený a 2 fialové dokončené korály, máte 1 dvojici červených korálů, 2 dvojice žlutých korálů a 1 dvojici fialových korálů. Celkem tedy 4 dvojice $\times$ 3 VB = 12 VB.

TIP: Představte si to tak, že se snažíte mít co nejvyšší sudý počet dokončených korálů od každé barvy.

03. Symfonie ploutví: Získáte 3 VB za každou dokončenou rybu v barvě, od které máte v oceánu nejvíce dokončených ryb. Pokud máte nejvíce ryb od více barev, započítejte pouze jednu z těchto barev.

Příklad: Pokud máte v oceánu 4 žluté, 2 fialové, 1 zelenou a 2 červené dokončené ryby, získáte 4 ryby (žluté) $\times$ 3 VB = 12 VB.

04. Nesoulad: Získáte 2 VB za každý dokončený dílek korálu v oceánu, na němž je umístěna dokončená ryba odlišné barvy.

Příklad:



05. Na dně: Získáte 4 VB za každý řádek se dvěma nebo více dokončenými korály stejné barvy ve svém oceánu.

Příklad: Na obrázku níže jsou tři řádky se dvěma nebo více korály stejné barvy. Získáte tedy 4 VB $\times$ 3 řádky = 12 VB.



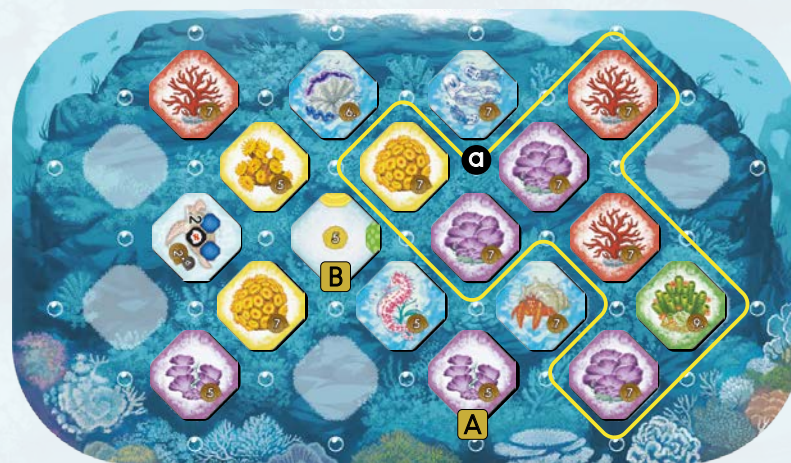
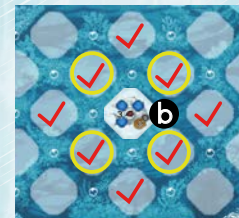
06. Obří korálový útes: Získáte 2 VB za každý korál v největší skupině stranou sousedících dokončených korálů.

Příklad: Na obrázku níže tvoří skupina **a** největší shluk stranou sousedících dokončených korálů, který se skládá ze 7 dílků. Získáte tedy 7 dílků $\times$ 2 VB = 14 VB. Dílek **A** není součástí skupiny, protože nesousedí se skupinou **a** stranou, ale rohem. Dílek **B** je ze skupiny vyřazen, protože se jedná o nedokončený korál.

POZNÁMKA

○: sousedí s dílkem **b** stranou

✓: sousedí s dílkem **b**



07. Trojice: Získáte 4 VB za každou barvu se třemi nebo více dokončenými rybami ve svém oceánu.

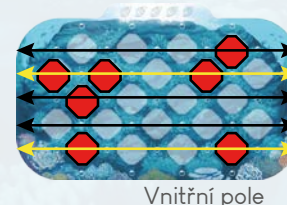
Příklad: Pokud máte v oceánu 2 žluté, 9 fialových, 3 zelené a 3 červené dokončené ryby, získáte VB za 3 barvy ryb (žluté, zelené a fialové), celkem 3 barvy $\times$ 4 VB = 12 VB.

MODRÉ KARTY EKOSYSTÉMU

POZNÁMKA: Pro přehlednost budou dokončené dílky mořských tvorů označeny symbolem

01. Úrodné hlubiny: Získáte 4 VB za každý řádek se dvěma nebo více dokončenými mořskými tvory ve vašem oceánu.

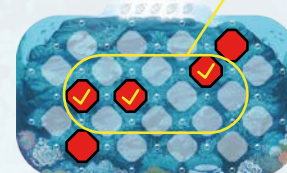
Příklad: Ve dvou z pěti řádků jsou dva nebo více dokončených mořských tvorů, proto získáte 2 řádky $\times$ 4 VB = 8 VB.



Vnitřní pole

02. Rozmanitě jeskyně: Získáte 3 VB za každý dokončený dílek mořského tvora, který se nachází na deseti vnitřních polích vašeho oceánu.

Příklad: Pokud budou na konci hry dokončeni mořští tvorové na třech vnitřních polích, získáte 3 dílky $\times$ 3 VB = 9 VB.



03. Podmořské společenství: Získáte 2 VB za každého dokončeného mořského tvora sousedícího s alespoň jedním dokončeným mořským tvorem.

Příklad: Pokud je v oceánu těchto 5 dokončených dílků mořských tvorů  sousedících s jiným dokončeným mořským tvorem, získáte 5 dílků $\times$ 2 VB = 10 VB.

POZNÁMKA: Dílky jsou považovány za „sousedící“, pokud se stranou nebo rohem dotýkají.

04. Záře: Získáte 2 VB za každý sloupec s právě jedním dokončeným mořským tvorem ve vašem oceánu. Nedokončení mořští tvorové ani korály se nepočítají. Pokud tedy sloupec s 1 dokončeným dílkem mořského tvora obsahuje nedokončené dílky mořských tvorů nebo dílky korálů, získáte za tento sloupec 2 VB.

Příklad: Tři z devíti sloupců obsahují právě jeden dokončený dílek mořského tvora. Získáte tedy 3 sloupce $\times$ 2 VB = 6 VB.

05. Mořská dvojice: Získáte 4 VB za každou dvojici stranou sousedících dokončených mořských tvorů. Jeden mořský tvor nesmí být započten do více než jedné dvojice.

Příklad: Máte 2 dokončené dílky mořských tvorů, za které získáte 4 VB $\times$ 2 páry = 8 VB. Dílek  sousedí s dílkem  i s dílkem , ale lze jej započítat pouze do 1 dvojice. Dílky mořských tvorů  a  spolu nesousedí stranou, takže netvoří dvojici.

06. Zářivé jeskyně: Získáte 2 VB za každý různý dokončený dílek, který se nachází na deseti vnitřních polích vašeho oceánu. Různý dílek znamená buď korály různých barev, nebo různé druhy mořských tvorů.

Příklad: Pokud máte ve vnitřní části oceánu 3 různé korály (žlutý, fialový, červený) a 3 různé dílky mořských tvorů, získáte 2 VB $\times$ 6 různých dílků = 12 VB.



07. Hranice rozmanitosti: Získáte 2 VB za každý různý dokončený dílek, který se nachází na dvanácti vnějších polích vašeho oceánu. Různý dílek znamená buď korály různých barev, nebo různé druhy mořských tvorů.

Příklad: Pokud hráč má ve vnější části oceánu 4 různé korály (žlutý, fialový, červený a zelený) a 3 různé dílky mořských tvorů, získáte 2 VB $\times$ 7 různých dílků = 14 VB.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO DOPLŇOVÁNÍ NABÍDKY

Pokud při doplňování nabídky mořských tvorů nejsou v pytlíku s mořskými tvory žádné další dílky, vylosujte z pytlíku s korály dílek s korály a umístěte jej na prázdné místo v nabídce mořských tvorů.



Jakmile je do nabídky mořských tvorů umístěn dílek korálu, nelze již nabídku mořských tvorů obnovovat.

POZNÁMKA: Pokud nabídka korálů obsahuje 4 nebo více dílků korálů stejné barvy, můžete se rozhodnout pro obnovení nabídky (Viz str. 4). Dílky korálů v nabídce mořských tvorů se nezapočítávají do podmínky pro obnovení.

POZNÁMKA: Při obnovení nabídky korálů nejsou do počtu zahrnuty žádné korály z nabídky mořských tvorů. Při obnově se bere v úvahu pouze 5 korálů z nabídky korálů.



KRÁLÍČKOVEC LIŠČÍ

Králíčkovec liščí má obvykle jasně žlutou barvu, ale v případě ohrožení se dokáže maskovat do tmavě hnědé. Může dorůstat délky až 25 cm, obvykle však dosahuje velikosti kolem 20 cm. Tato ryba je oblíbená pro své krásné zbarvení a živí se především řasami a živočišným planktonem.



JEDNOTRN ORANŽOVÝ

Tento druh se snadno pozná podle výrazných oranžových skvrn. Ve stravě je velmi vybíravý, živí se výhradně polypy větvníku (druh korálu). Ve volné přírodě se často vyskytuje v párech a dosahuje maximální délky 12 cm.



KANIC BĚLOLEMÝ

Kanic bělolemý se rodí jako samička, ale v průběhu dospívání dochází v rámci sociální hierarchie k přirozené změně pohlaví. Tato velká ryba může dorůstat délky přes 60 cm. Ačkoli je známý svou vynikající chutí, díky relativně řídkému výskytu není hlavním cílem rybářů.



KLAUN OČKATÝ

Klauni mají silný symbiotický vztah s mořskými sasankami. Mořské sasanky jim poskytují ochranu před predátory, zatímco klauni jim nabízejí potravu a brání je před parazity. Společenstva klaunů mají přísnou hierarchii, v níž dominantní samice plní funkci vůdce.



MONTIPÓRA

Tento korál je známý svým charakteristickým tvarem a způsobem růstu, kdy se rozprostírá do plochých deskovitých nebo listovitých tvarů. Díky své struktuře dokáže účinně absorbovat sluneční světlo. Vyznačuje se širokou škálou barev, včetně fialové, zelené, růžové a červené, což jej činí vizuálně nápadným.



DENDROFYLA ŠARLATOVÁ

Dendrofyta šarlatová, která je díky svému vzhledu podobnému slunci běžně označována jako sluneční korál, je jedinečná tím, že není závislá na fotosyntéze. Místo toho je noční a po setmění natahuje chapadla, aby chytala plankton. Díky této adaptaci se jí daří i v temnotě hlubokých vod.



HOUBA STOČENÁ

Ačkoli se nejedná o korál, je houba stočená zajímavým organismem. Na rozdíl od korálů nemá chapadla, nervy ani svaly a je považována za jednoduchou mnohobuněčnou formu života. Tento druh, který se vyskytuje převážně v Atlantiku, byl do hry zařazen kvůli vizuální vyváženosti.



MONTIPÓRA PRSTOVITÁ

Tento druh korálu je známý pro svůj stromovitý způsob růstu. Energii získává především fotosyntézou prostřednictvím symbiotických obrněnek a svou stravu doplňuje planktonem. Jeho větovitá struktura poskytuje úkryt malým mořským živočichům a rybám.



ŽRALOK OBROVSKÝ

Žralok obrovský, největší obratlovec na světě, který nepatří mezi savce, dosahuje délky 10 až 18 metrů. Má dlouhou životnost, dospívá ve 30 letech a dožívá se 70 až 130 let. Navzdory své velikosti je žralok obrovský pozoruhodně mírný a je známo, že s potápěči hravě komunikuje.



ŽRALOK BÍLÝ

Žralok bílý je vrcholovým predátorem oceánu. Tento mohutný žralok měří 4 až 5 metrů a je nechvalně proslulý občasnými útoky na lidi. Má 300 zubů ostrých jako břitva, které se při poškození obnovují, takže jeho strašlivý skus zůstává smrtící.



ŽRALŮČEK OKATÝ

Žralůček okatý je pozoruhodný svou jedinečnou schopností „chodit“ pomocí ploutví. Ačkoli umí plavat, častěji ho můžeme vidět, jak se prochází po písčitém mořském dně nebo korálových útesech a používá přitom ploutve. Tento malý žralok s délkou těla pouhých 70 až 90 cm je obdivován pro svůj okouzlující vzhled.



KLADIVOUN

Kladivoun se vyznačuje hlavou ve tvaru kladiva a má oči umístěné na okrajích „kladiva“, což mu poskytuje mimořádně široké zorné pole. Živí se různými mořskými živočichy včetně ryb, olhňů, chobotnic a korýšů.



DUGONG INDICKÝ

Dugong je mořský savec, který se dokáže potopit až do hloubky 39 metrů a zadržet dech až na 6 minut. Živí se převážně mořskou trávou, které denně zkonzumuje až 40–50 kg, díky čemuž si vysloužil přezdívku „mořská kráva“. Je známý svými silnými mateřskými pudů a o svá mláďata se velmi dobře stará.



DELFIN SKÁKAVÝ

Tento vysoce inteligentní delfín se dorozumívá pomocí zvuků a k vzájemné identifikaci používá jedinečné pískání, podobně jako lidé používají jména. Má mozek větší než člověk, je schopen sebepoznání a složitých úkolů vyžadujících pokročilé kognitivní schopnosti.



KEPORKAK

Samci kepokaků zpívají v období páření dlouhé a složité písně. Tyto písně mohou trvat od 4 do 33 minut a nést se do vzdálenosti více než 10 km. Dospělí kepokaci měří na délku 14 až 17 metrů, a jakmile dospějí, nemají žádné přirozené predátory.



MIGALOO

Migaloo je zcela bílý kepokak, který byl poprvé objeven v roce 1991. Vědci se domnívají, že Migaloo má bílou barvu způsobenou albinismem. Název „Migaloo“ pochází z domorodého jazyka australské oblasti Queensland a znamená „bělásek“.



MANTA

Manta je mohutný rejnok, obvykle měří 3 až 3,5 metru, ale může dorůst až 5 metrů. Je vysoce inteligentní, má nejvyšší poměr mozku k tělesné hmotnosti mezi rybami a je známá svou sociální komunikací. Má dlouhou životnost, dospívá ve 30 letech a dožívá se 50 až 70 let.



KARETA PRAVÁ

Karety pravé jsou známy svými jedinečnými zobákovitými ústy, která jim umožňují přístup k potravě ve štěrbinách útesu, kam se jiní mořští živočichové nedostanou. Stejně jako ostatní karety žije obvykle samotářsky a s ostatními se setkává pouze při páření.



VLNOŽIL UŽOVKOVÝ

Tento mořský had tráví většinu času lovem v moři, ale vstupuje na břeh, aby trávil a odpočinul si. Je to nebezpečný had se silným jedem, ale jeho povaha je obecně učenlivá a člověku se vyhýbá, pokud není vyprovokován. Samice jsou větší než samci.



KONIČEK OSTNATÝ

Koniček ostnatý je malý mořský živočich s jedinečnou reprodukční vlastností: samci nosí a rodí mláďata. Poté, co samice naklade vajíčka do snůškového vaku samce, je samec chrání až do vylíhnutí. Tento mořský koník také dokáže měnit své zbarvení, aby splynul s prostředím.



LYBIA TESSELLATA

Tento krab si vysloužil přezdívku „krab roztleskávač“, protože má ve zvyku nosit v klepetech mořské sasanky. V případě ohrožení mává sasankami, aby predátory odradil pomocí žahavých buněk. Sasanky na oplátku těží z mobility, takže se jedná o symbiotický vztah.



POUSTEVNÍK

Krabi poustevníci se chrání tím, že používají opuštěné mušle jako obydli. Jak rostou, potřebují větší mušle, což vede k soutěživosti, a dokonce k soubojům mezi kraby o nejlepší mušle. Bez vhodného krunýře se růst kraba poustevníka zpomaluje a stává se zranitelným vůči predátorům.



HUMŘÍK

Humřici jsou známí svými pestrými barvami, od červené a oranžové po fialovou a bílou, často zdobenými pruhy nebo skvrnami. Díky svému překrásnému vzhledu jsou oblíbení v akváriích. Humřici jsou s délkou 10 až 13 cm mnohem menší než typičtí mořští humři.



STRAŠEK PAVÍ

Strašci paví jsou proslulí svou silou, kterou dokáží rozdrtit sklo nebo prorazit tvrdý korál. Přestože jsou dlouzí jen asi 10 cm, jejich úder dosahuje rychlosti 23 m/s a vytváří rázové vlny schopné omráčit nebo zabít malou kořist.



CHOBOTNICE KROUŽKOVANÁ

Chobotnice kroužkovaná měří pouhých 10 cm a je jedním z nejedovatějších mořských živočichů na světě. Může kousnout nebo vystříknout jed, aby zaútočila na svou kořist. Obvykle se maskuje a je těžké ji spatřit, v případě ohrožení však odhalí své jasné modré kruhy, kterými varuje predátory.



SÉPIE

Sépie, známá jako „mořský chameleon“, má schopnost libovolně měnit barvu svého těla. Během vteřiny dokáže změnit svůj odstín, který využívá k maskování, komunikaci s vrstevníky nebo k ohrožení predátorů. Sépie je velmi inteligentní a má také vynikající paměť.



CHROMODORIS ANNAE

Tento mořský plž může dorůstat délky až 5 cm. Jeho zářivý a barevný vzhled je sice krásný, ale slouží jako varování pro predátory, protože upozorňuje na to, že je jedovatý. Tento mořský plž si ve svém těle ukládá specifické chemické látky, které mohou predátorům způsobit nepříjemný zážitek.



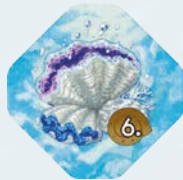
ČTYŘHRANKA

Některé druhy čtyřhranek mají ve svých chapadlech silný jed, který může být pro člověka nebezpečný. Dokáže plavat rychlostí 1,5 až 2 m/s a rychle měnit směr ve vodě. Je to zdatný predátor, který aktivně loví malé ryby.



LODĚNKA

Loděnka, často nazývaná „živoucí fosílií“, se po stovky milionů let v podstatě nezměnila. Navzdory svému vzhledu připomínajícímu ulitu se řadí mezi hlavonožce, příbuzné ohihnm a chobotnicím. V závislosti na druhu a pohlaví mohou mít loděnky 50–90 chapadel.



ZÉVA OBROVSKÁ

Zéva obrovská může dorůstat až 1,2 metru a vážit přes 200 kg. Je to neuvěřitelně dlouhověký druh, někteří jedinci se ve volné přírodě dožívají více než 100 let. Zéva obrovská, která se obvykle vyskytuje v plochých korálových písčínách nebo v prostředí s rozbitými korály, je ohrožena a její populace rychle klesá.



TRITONKA

Tritonka je přirozeným predátorem hvězdice trnité, která může korálovým útesům škodit tím, že je požírá. Lovem těchto hvězdic pomáhá tritonka udržovat rovnováhu ekosystému útesu. Ve volné přírodě se může dožít více než 20 let.



PERUTÝN

Jako nenasytní predátoři se perutýni živí malými útesovými rybami a bezobratlými, což může narušit křehkou rovnováhu ekosystému. Tato predace může snížit populace ryb žijících se řasami, které hrají zásadní roli při udržování zdraví korálových útesů.

PŘÍPRAVA DÍLKŮ MOŘSKÝCH TVORŮ

Tato základní hra obsahuje 22 druhů mořských tvorů, z nichž si hráči pro každou partii vyberou deset. Hráči si mohou libovolně zvolit požadovanou kombinaci dílků, ale pro vyváženější herní zážitek doporučujeme postupovat podle níže uvedeného postupu. Pomocí tohoto postupu si můžete vytvořit jedinečnou sadu dílků!

- 
 Vyberte dílky podle doporučeného množství pro každou třídu. Vždy použijte alespoň jeden dílek ze třídy F.
- 
 Použijte vyváženou kombinaci dílků mořských tvorů, které vyžadují korály, a dílků vyžadujících ryby.

TŘÍDA	MOŘŠTÍ TVOROVÉ	NEJMÉNĚ	NEJVÍCE
A	 A1  A2  A3  A4	-	2 druhy
B	 B1  B2  B3  B4	-	2 druhy
C	 C1  C2  C3  C4	-	3 druhy
D	 D1  D2  D3  D4	-	2 druhy
E	 E1  E2  E3  E4	-	3 druhy
F	 F1  F2	1 druh	1 druh

POZNÁMKA: Tento postup je pouze doporučením a nemusí být striktně dodržován. Pokud jste vytvořili vlastní unikátní sadu dílků, neváhejte se o ni podělit na internetových diskuzích ke hře!

České vydání:

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina a Vladimír Smolík

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

