

NA PLOUTVÍCH

SAMOSTATNÁ HRA ZE SÉRIE NA KŘÍDLECH

Autoři: David Gordon, Michael O' Connell

Ilustrace: Ana María Martínezová, Catalina Martínezová, Mesa Schumacherová
s podporou Natalie Rojasové

Vývoj: Elizabeth Hargraveová

1–5 hráčů · 45–60 minut · od 10 let

V této hře se chopíte role biologů zaměřených na mořskou faunu. Vaším objektem zájmu je život v různých hloubkových zónách světových moří a oceánů: v barvami hrající Osluněné zóně při hladině, stinnější Soumračné zóně a temné Půlnoční zóně v hlubinách.

ÚVOD A CÍL HRY

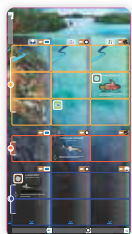
Během hry se budete snažit identifikovat a pozorovat vlastní kolekci ryb ve svém segmentu oceánu (dále pro zjednodušení „váš oceán“) a po dobu 4 týdnů ji bedlivě zkoumat. Výzkumný projekt probíhá ve 3 lokacích (sloupcích) ponoru, každý z nich je vhodný pro jiný specifický aspekt vašeho projektu:

- rozšiřování vaší kolekce ryb,
- nové nálezy čerstvě nakladených vajíček,
- líhnutí potěru z vajíček a vytvoření jeho hejn.

S postupným ponořováním do stále větší hloubky budete získávat různé výhody a s nimi spojené body. Komu se podaří získat nejvíce bodů za ryby, vajíčka, potěr, hejna a splněné úkoly, zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL

5 osobních desek oceánu



deska úkolů a připomínek



9 destiček úkolů



125 karet ryb



10 startovních karet ryb



OBSAH

Příprava hry	2
Průběh hry	4
Konec týdne	8
Konec hry	8
Důležité koncepty hry	9
Biologická realita	11
Přehled symbolů	12

30 figurek potápěčů
(po 6 v 5 barvách hráčů)



90 žetonů vajíček/potěru
(oboustranné, vajíčka na jedné straně, potěr na druhé)



40 žetonů hejn



1 žeton zač. hráče



5 přehledových listů



1 bodovací zápisník



1 ukazatel týdne



krabička na karty
a 2 brožury pravidel.

Herní materiál pro sólový režim je uveden v pravidlech sólového režimu.

PŘÍPRAVA HRY SPOLEČNÉ PRVKY

- I Vytvořte na vhodném místě na stole obecný bank **žetonů vajíček/potěru a žetonů hejn.**
- II Zamíchejte **10 startovních karet ryb** a vytvořte jejich balíček lícem dolů poblíž banku žetonů. Tyto karty poznáte podle tmavě šedých rohů a světlejšího rubu, než mají ostatní karty ryb.
- III Zamíchejte **125 karet ryb** a vytvořte jejich balíček lícem dolů vedle startovních karet.
- IV Položte na stůl **desku úkolů a připomínek:**
 - Hraje-li byť jediný hráč svou první partii, použijte jeho **stranu A.**
 - V ostatních případech můžete použít libovolnou stranu – na **straně B** se používá náhodný výběr destiček úkolů a platí bonus 3 bodů pro hráče, který v daném týdnu splní úkol nejlépe. Při použití strany B náhodně vylosujte destičky úkolů pro týden 1, týden 2 a týden 3 a vyložte je na příslušná pole desky, aby čáry na destičkách úkolů a desce byly správně zarovnané.

PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

- A Každý hráč si před sebe na stůl položí jednu **osobní desku oceánu.**
- B Každý si zvolí barvu a vezme si odpovídajících **6 figurek potápěčů.**
- C Na obě políčka pro startovní vajíčka (na polích s předtištěnými rybami – na každé desce oceánu jsou 3 předtištěné ryby, tyto ryby se pro všechny účely počítají, jako by to byly vyložené karty ryb) položte po **1 žetonu vajíčka.**
- D Položte **1 žeton potěru** na políčko pro startovní potěr.
- E Rozdejte každému hráči **2 startovní karty ryb.** Každý si své dvě karty vyloží lícem vzhůru do sloupce vedle své desky oceánu dle obr. Kartám v tomto sloupci říkáme „karty v ruce“. Případně zbylé startovní karty vraťte do krabice.
- F Každému rozdejte **3 karty ryb,** které si každý vyloží lícem vzhůru do řady pod své startovní karty. Všechny karty v ruce jsou veřejná informace po celý průběh hry.
- G Hráč, který se naposledy potápěl, si vezme **žeton začínajícího hráče.**

POPIS DESKY OCEÁNU

- 1 3 sloupce ponoru označené symboly barevných ploutví
- 2 3 hloubkové zóny (Osluněná ☀️ obsahuje 3 řady, Soumračná 🌅 1 řadu, Půlnoční 🌑 2 řady)
- 3 Ústí řeky (S) – horní řada polí
- 4 Extrémní hlubina (∞) – spodní řada polí
- 5 Políčka vstupních efektů jednotlivých zón
- 6 Políčko pro figurky při provedení akce **VYLOŽENÍ KARTY RYBY**
- 7 Políčka pro figurky na dně sloupců – vpravo políčko pro první ponor v daném sloupci, široké políčko vlevo pro další ponor(y) v daném sloupci





ÚČELY A VÝCHOVNÉ CÍLE STRANA 4

TÝDEN 1 VÁŽDĚNÍ A POČÍTELNOST	TÝDEN 2 RŮZNÉ RYBY	KOŽNÍ TĚLISKO 1-5 1. Doplňte do kolonky číslo, v jaké barvě je ryba a jak se pohybuje. 2. Napište barvu ryby a barvu jejího těla. 3. Přesvědčte se, jak se ryba pohybuje. 4. Přesvědčte se, jak se ryba pohybuje. 5. Přesvědčte se, jak se ryba pohybuje.
TÝDEN 3 HUBA	TÝDEN 4 POMOCÍ RYBY	

I

IV

II

III



B



G



A

E

VŘETENKA PANDABŮ
Spondylus pinnabaculus

OSTENEC PÍKASŮV
Serranus pinnatus

ZUBATICE OHEŇÁK
Serranus hepatus

TUŇÁK OBČIŇÍ
Scomber scombrus

PIANTA ATLANTICKÁ
Manta birostris

C

D

C

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 4 kola, kterým říkáme **týdny**. V každém z nich provede každý hráč **6 tahů**, ke každému využije jednu svou figurku (ano, týden má zde jen 6 pracovních dní, i Stvořitel sedmého dne odpočinul). Celkově tedy bude mít každý hráč ve hře přesně 24 tahů.

Během svých tahů budete vykládat na svou desku oceánu karty ryb (na začátku hry obvykle levnějších, později dražších), pokládat na ně žetony vajíček (zpočátku) a potěru (později) a tvořit z potěru hejna (spíše v závěru). Během hry budete využívat efektů svých karet (mají trojí různé časování), efektů sloupců ponoru a na konci každého týdne vyhodnocovat splnění úkolů či požadavků. Vaším cílem je získat během celé partie co nejvíce bodů.

PRŮBĚH TÝDNE

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček budete postupně provádět své tahy.

Ve svém tahu provedete jednu ze dvou možných akcí: **(A) vyložení karty ryby**, nebo **(B) ponor**.

VMLOŽENÍ KARTY RYBY

Vyberte si jednu z karet ryb v ruce, zaplaťte na ní uvedené náklady a položte ji na svou desku oceánu. Tato akce tematicky představuje, že jste danou rybu v oceánu identifikovali.

Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. **VMÍSTĚTE 1 SVÉHO POTÁPĚČE** na šedé políčko v levém horním rohu své desky oceánu.
2. Vyberte si 1 ze svých karet v ruce a **ZAPLAŤTE NÁKLADY** na ní uvedené:
 - odhození jiné karty nebo karet z ruky () – odhozené karty putují na vaši **osobní** odhazovací hromádku lícem vzhůru,
 - odhození žetonu vajíček () nebo potěru () nebo hejna (symbol) – ty můžete odhodit z kterékoli karty ryby na své desce oceánu a vracejí se do banku,
 - sežrání jiné vaší ryby () – v tomto případě musíte nově vyloženou kartou překrýt jinou kartu ryby, která už na vaší desce leží. Sežraná ryba musí být kratší než ryba nová, podrobný popis karet ryb viz dále.
3. **VMLOŽTE ZVOLENOU KARTU RYBY** na některé pole své desky (prázdné, pokud není žádná ryba sežráná, nebo obsazené, pokud nová ryba původní sežere). Při vyložení nové karty dále platí následující pravidla:
 - **ZÓNY:** Na každé kartě ryby je uvedeno, ve které hloubkové zóně může daná ryba žít, musíte ji tedy vyložit do jedné z uvedených zón.
 - **SLOUPCE PONORU:** Na některých kartách ryb je vpravo uveden barevný pás označující, že daná ryba se může vyskytovat pouze v daném sloupci. Tyto karty smíte vyložit jen do příslušného sloupce. Není-li uveden žádný sloupec, můžete kartu vyložit do kteréhokoli sloupce.
 - **VAJÍČKA/POTĚR:** Pokud na poli, kam hodláte novou kartu vyložit, leží žeton či žetony vajíček/potěru, přemístěte je na nově vyloženou kartu.



Osluněná




Soumračná




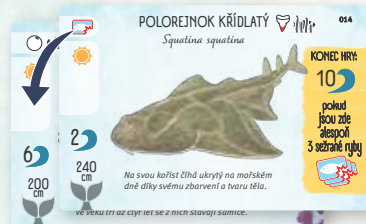
Půlnoční



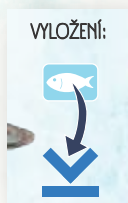
- **SEŽRÁNÍ RYBY:** Nová ryba může sežrat rybu, jejíž karta byla vyložena dříve – někdy jako součást úhrady nákladů vyložení nové karty , ale můžete to provést i záměrně:

- žeroucí ryba musí být vždy delší než ryba sežraná, nikdy ne obráceně (délka je na každé kartě uvedena, viz dále),
- leží-li na kartě sežrané ryby nějaký žeton či žetony (vajička/ potěr nebo hejno), položte je na nově vyloženou kartu,
- karta sežrané ryby zůstane ležet zasunutá pod novou kartou až do konce hry, kdy za ni dostanete 1 bod (bez ohledu na její hodnotu, efekty atd., viz též dále). Nepočítá se však už jako ryba ve vašem oceánu pro žádný účel.

4. Provedení efektu s časováním **VYLOŽENÍ:** Má-li nově vyložená ryba efekt s tímto časováním, můžete ho provést – není to však povinné. Má-li efekt více složek, můžete je provést v libovolném pořadí. Působí-li efekt na všechny hráče (označený „pro všechny“ a symbolem ) , může se každý hráč sám za sebe rozhodnout, zda ho provede nebo ne, bez ohledu na to, jak se rozhodl kterýkoli jiný hráč. Jednotliví hráči vyhodnocují efekt po směru hodinových ručiček.



SEŽRÁNÁ RYBA






POPIS KARTY RYBY

NÁKLADY: Symboly v levém horním rohu udávají, jaké náklady musíte uhradit v okamžiku vyložení této karty na svou desku oceánu (zde odhodit 2 žetony potěru a sežrat rybu). Náklady mohou zahrnovat také odhození žetonů vajiček, hejna nebo odhození karty či karet z ruky.

ZÓNA: Zde je pomocí symbolů uvedeno, do kterých zón lze danou kartu vyložit (zde kterákoli zóna).

BODY: Zde je uvedeno, kolik bodů za tuto rybu získáte při závěrečném bodování (zde 10).

DÉLKA: Délka je důležitá pro vyhodnocování, která ryba může sežrat kterou (zde 600 cm).

VELIKOST: Pomocí tohoto symbolu je znázorněno, zda jde o rybu velkou , střední  nebo malou . To má svůj význam pro účely některých efektů (zde velká).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Zde je pomocí symbolů uvedeno, zda má ryba nějaké zvláštní schopnosti (zde ultrapredátor).

ČASOVÁNÍ EFEKTU: Efekty mohou mít jedno z těchto tří časování: **VYLOŽENÍ** (bez barevného zvýraznění jako zde), **PONOR** (hnědě zvýraznění), nebo **KONEC HRY** (žlutě zvýraznění).



POPIS EFEKTU: Působení efektu je znázorněno pomocí symbolů. Využití není nikdy povinné.

SLOUPEC: není-li uvedeno nic (jako zde), lze kartu vyložit do kteréhokoliv sloupce.

PRO VŠECHNY: Je-li uveden tento symbol, znamená to, že daný efekt působí na každého hráče, každý si může nezávisle na ostatních zvolit, zda efekt využije. Pro lepší zřetelnost je totéž připomenuto pod časováním efektu (viz výše).



BIOLOGICKÁ ZAJÍMAVOST: Tento text uvádí zajímavosti o dané rybě, má jen ilustrativní charakter.

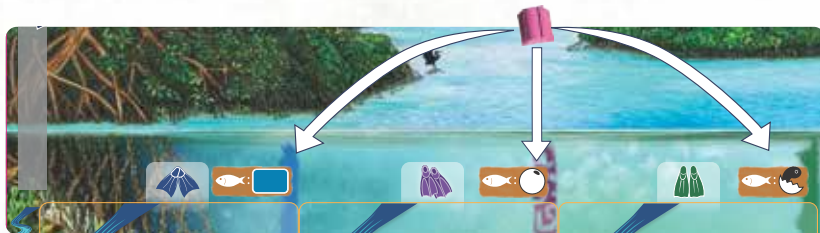
Některé efekty se odkazují i na ústí řek (tj. nejvyšší řadu polí  či extrémní hlubinu (nejnižší řadu ).

PONOR




Tato akce zahrnuje postup figurkou v jednom ze tří sloupců shora dolů a aktivaci efektů s časováním PONORU karet, které v něm leží. Tematicky znázorňuje vědecké pozorování a studium ryb v dané lokaci.

Proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:


1. **Zvolte si jeden ze tří sloupců (modrý, fialový, zelený) a postavte na jeho horní políčko jednu svou figurku potápěče.**




2. **Zkontrolujte, zda smíte provést vstupní efekt jeho Osluněné zóny – to je možné v případě, že v ní v daném sloupci už máte vyloženu alespoň 1 kartu ryby (předtištěné ryby se také počítají):**

- a. : v modrém sloupci je to dobrání karty z balíčku do ruky,
- b. : ve fialovém sloupci je to zisk žetonu vajíčka z banku a jeho položení na libovolnou kartu ryby ve vašem oceánu, kde dosud žádný neleží – pozor, na žádné kartě ryby nesmí ležet více žetonů vajíček než 1, samozřejmě pokud žeton nemáte kam položit, vzít si ho nesmíte,
- c. : v zeleném sloupci je to vylíhnutí potěru – otočte jeden libovolný žeton vajíček na své desce oceánu druhou stranou vzhůru (rovněž zde platí, že pokud žádný nemáte, tento efekt provést nemůžete). Pokud na některém poli vaší desky v důsledku provedení tohoto efektu budou ležet 3 žetony potěru a více, vytvořte hejno. Podrobnosti o hejnech viz str. 9.*

3. **Posunujte svou figurku potápěče dolů, postupně z jedné řady na další, přičemž můžete aktivovat každý efekt s časováním PONOR na kartách, na které v daném sloupci narazíte. Při vstupu do další zóny smíte provést i vstupní efekt zóny, pokud v ní v daném sloupci máte vyloženu nějakou kartu ryby. Takto posuňte figurku až na dno sloupce bez ohledu na to, zda je případně některá zóna prázdná.**

- a. Je-li efekt označen symbolem a textem „pro všechny“ , jako vždy platí, že ho smí (postupně po směru hodinových ručiček a nezávisle na ostatních) provést každý hráč.
- b. **VSTUPNÍ EFEKTY ZÓN:** Stejně jako při vstupu do Osluněné zóny platí i u Soumračné a Půlnoční zóny, že smíte provést její vstupní efekt, pokud v této zóně máte v daném sloupci vyloženu alespoň 1 kartu ryby (jako vyložená karta se počítá i předtištěná ryba na desce).



4. **Provedení efektu dosažení dna: Pokud jste v daném sloupci prováděli první ponor v právě probíhající týdně, postavte figurku na políčko vpravo  a proveďte efekt dosažení dna. Pokud však to není první ponor v tomto sloupci v probíhající týdně (tj. během tohoto týdne již jste prováděli ponor v daném sloupci jiným potápěčem a políčko vpravo už je obsazeno), postavte figurku na šedé pole vlevo a žádný efekt neprovádějte.**



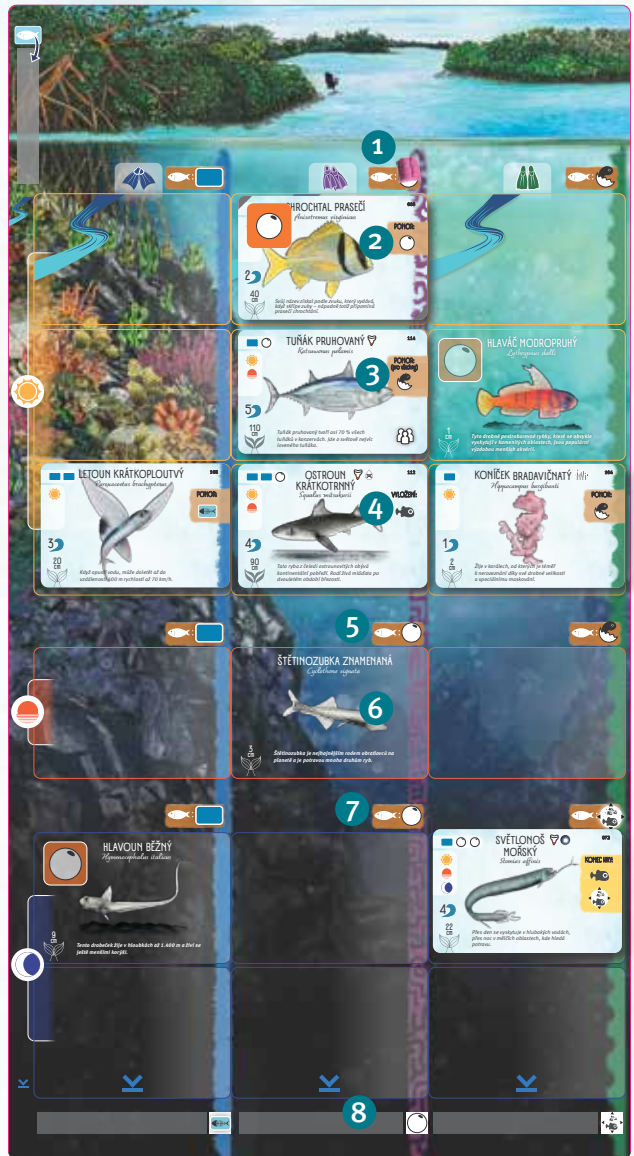
*Pokud se po vylíhnutí potěru na jednom poli vašeho oceánu nachází alespoň 3 žetony potěru (a současně na něm dosud není hejno), utvoří nové hejno. Na str. 9 najdete podrobnosti o tvorbě hejn.

Bližší vysvětlení symbolů různých efektů karet najdete na str. 12 či na přehledových listech.

PŘÍKLAD PONORU

Růžový hráč si zvolil fialový sloupec. Ilustrace zachycuje stav na **začátku akce**. Hráč postupuje takto:

- 1 Postaví figurku na vstupní políčko a provede vstupní efekt Osluněné zóny (má v ní hned 3 karty ryb) – smí na kteroukoli kartu ryby na své desce (i v jiném sloupci) položit žeton vajíčka, kde dosud žádný neleží, např. na předtištěnou rybu *Hlavoun běžný* v levém sloupci.
- 2 Provede efekt karty *Chrochtal prasečí* (008), jeho časování je PONOR a znamená, že získá 1 žeton vajíčka.
- 3 Další na řadě je karta *Tuňák pruhovaný* (114), má efekt s časováním PONOR, růžový smí provést líhnutí potěru. Otočí žeton vajíček na kartě *Chrochtala* stranou potěru vzhůru. Protože tento efekt je označen „pro všechny“, smějí ho provést i všichni ostatní hráči, i kdyby ho růžový nevyužil.
- 4 Další v pořadí je ryba *Ostroun krátkotrnný* (112), ale ta žádný efekt s časováním PONOR nemá, takže růžový postupuje dál bez efektu.
- 5 Figurka dorazila na vstupní políčko Soumravné zóny. V ní růžový rybu má (jak víme, předtištěné také platí), takže vstupní efekt smí provést. Dostane další žeton vajíčka.
- 6 Předtištěná ryba nemá vůbec žádný efekt, takže se nic neděje.
- 7 Ve fialovém sloupci Půlnoční zóny růžový hráč žádnou rybu nemá, takže na vstupní efekt nemá nárok.
- 8 Figurka dosáhla dna. Jedná se o první ponor ve fialovém sloupci v tomto týdnu, takže růžový postaví figurku na políčko efektu dosažení dna a provede ho – vezme si a na libovolnou svou rybu umístí další žeton vajíčka*. Při případném dalším ponoru v tomto týdnu už tento efekt znovu provádět nebude, a to ani v případě, že by ho při prvním ponoru z jakýchkoli důvodů vynechal.



*Pozor: Připomínáme, že máte-li získat žeton vajíčka, ale nemáte k dispozici rybu bez vajíčka, kam byste nový žeton mohli umístit, vůbec si ho neberte. Zisk vajíčka v tom případě propadá!

KONEC TÝDNE

Jakmile **každý hráč provede 6 tahů** (tj. využije všechny svoje figurky), je týden u konce. Na konci 1., 2. a 3. týdne následuje vyhodnocení týdne, na konci 4. týdne pak závěrečné bodování.

VYHODNOCENÍ TÝDNE

1. Každý hráč vyhodnotí, jak splnil úkol či požadavek daného týdne – získá uvedené body za každý požadovaný prvek a zapíše si je do zápisníku.

PŘÍKLAD: Na konci 1. týdne každý získá 1 bod za každý svůj žeton vajíčka i potěr, takže máte-li např. 5 žetonů vajíček a 2 žetony potěrů, získáte 7 bodů. Na konci 2. týdne získá každý 2 body za každou svou plnou řadu karet ryb, takže máte-li zcela zaplněné 3 řady, získáte 6 bodů (znovu připomínáme, že se počítají i předtištěné ryby). Na konci 3. týdne se udělují 2 body za každé hejno, máte-li tedy 4 hejna, získáte 8 bodů.

2. Hrajete-li se stranou B desek úkolů a připomínek, získá v každém z týdnů 1 až 3 prémii 3 body ten hráč, který za úkoly/požadavky získal bodů nejvíce. V případě shody dostanou 3 body všichni dotčení hráči.
3. Vezměte si všechny svoje figurky potápěčů z desky oceánu zpět do ruky.
4. Posuňte ukazatel týdne na následující týden.
5. Držitel žetonu začínajícího hráče ho předá soupeři po levici.

Není-li konec hry, začíná další týden svým prvním tahem nový držitel žetonu začínajícího hráče.

KONEC HRY

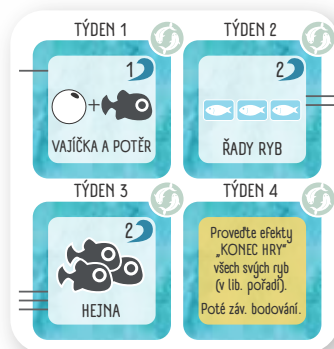
Po ukončení 4. týdne hra končí. Každý hráč nejprve provede všechny efekty s časováním KONEC HRY svých karet ryb, které nezahrnují zisk bodů. Poté následuje závěrečné bodování, každý hráč si zapíše body následovně:

1. **EFKTY S ČASOVÁNÍM „KONEC HRY“ ČLUTÉ POZADÍ:** Každý si započte body za tyto efekty svých karet ryb, které zahrnují zisk bodů, vyhodnocovat je může v libovolném pořadí. Jak bylo uvedeno, k efektům sežraných ryb se nepřihlíží.
2. **RYBY:** Sečtěte bodovou hodnotu všech svých ryb na desce oceánu, které jsou vidět. Také zde znovu upozorňujeme, že na sežrané ryby se nebere ohled.
3. **SEŽRANÉ RYBY:** Za každou sežranou rybu na své desce oceánu si přičtete 1 bod. Nezapomeňte, že i předtištěné ryby se počítají.
4. **VAJÍČKA A POTĚŘ:** Za každý žeton vajíček i potěru na své desce oceánu (bez ohledu na otočení žetonu) získáte 1 bod.
5. **HEJNA:** Za každé svoje hejno získáte 6 bodů.


Všechny tyto body si přiřipíte do zápisníku k bodům, které jste získali na konci 1. až 3. týdne za splněné úkoly. Kdo celkově získá nejvíce bodů, zvítězí. V případě shody vítězí hráč, komu zbylo nejvíce karet v ruce. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

PŘÍKLAD: Provedení efektů s časováním KONEC HRY, které nezahrnují zisk bodů – žádné takové tu nejsou.

1. 3 body za efekt karty Velkotlamce Murrayova (011, neleží na ní žádný žeton).
2. 46 bodů za všechny karty ryb na desce, které jsou vidět.
3. 4 body za 4 sežrané ryby (3 předtištěné a 1 kartu pod kartou Vlkouše).
4. 7 bodů za žetony vajíček a potěrů.
5. 18 bodů za 3 hejna.



HEJNA

Hejno vznikne, kdykoli se na nějakém poli desky oceánu shromáždí 3 nebo více žetonů potěru. Hned v takovém okamžiku z daného pole odhodte 3 žetony potěru (vraťte je do banku) a nahradte je 1 žetonem hejna .




- Na jednom poli desky oceánu nemůže být nikdy více žetonů hejna než 1. Pokud se na nějakém poli vyskytne žeton hejna a zároveň 3 či více žetonů potěru, nic se nestane.
- Pokud však z takového pole následně přesunete hejno jinam, zbylý potěr hejno vytvoří – opět odhodte 3 žetony potěru a nahradte je žetonem hejna.
- Přesunete-li žeton potěru přes pole, kde už jsou 2 žetony potěru, vznikne hejno (a přesun původního žetonu potěru skončí).
- Žeton hejna nelze přesouvat na pole s jiným žetonem hejna ani skrz ně.

Za každé hejno získáte při závěrečném bodování 6 bodů (na rozdíl od 3 bodů za 3 žetony potěru). Jednou vytvořené hejno není nikdy možné rozdělit zpátky na jednotlivé žetony potěru.

OSOBNÍ ODHAZOACÍ HROMÁDKA

Kdykoli máte uhradit náklady za vyložení karty odhozením své jiné karty či karet, putují na vaši **osobní** odhazovací hromádku lícem vzhůru – v této hře není žádná společná odhazovací hromádka.

- Efekt dosažení dna modrého sloupce  vám umožní si vybrat libovolnou ze svých odhozených karet a vzít si ji zpět do ruky.
- Svou odhazovací hromádku si natočte a položte na opačnou stranu vedle své desky, aby se vám karty v ní nepletly s kartami v ruce.
- Karty na odhazovací hromádce jsou veřejná informace pro kohokoli.
- Na pořadí karet v odhazovací hromádce nijak nezáleží. Můžete si ji kdykoli přeskládávat.
- **VYČERPÁNÍ DOBÍRACÍHO BALÍČKU KARET RYB:** Ve velmi nepravděpodobném případě, kdy dojde dobírací balíček karet ryb, posbírejte všechny karty z odhazovacích hromádek všech hráčů, zamíchejte je a vytvořte z nich nový dobírací balíček.



RUKA



ODHAZOACÍ HROMÁDKA

ČASOVÁNÍ EFEKTŮ

Na pravé straně každé karty je (zpravidla ve formě symbolů) uveden speciální efekt dané karty ryby. Využití těchto schopností je vždy volitelné, a to pro každého hráče, jehož se efekt týká.

VYLOŽENÍ – Tento efekt provedte při vyložení karty ryby (jako poslední krok akce vyložení karty).

PONOR – Tento efekt provedte, když v rámci akce **ponor** dorazí vaše figurka potápěče na tuto kartu.

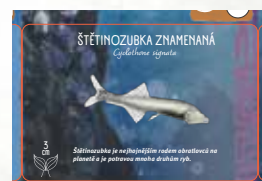
KONEC HRY – Tento efekt provedte na konci hry.



PRO VŠECHNY: Každý hráč se může rozhodnout, zda provede daný efekt (a to i přes to, že se aktivní hráč rozhodl efekt neprovést).


PŘEDTIŠTĚNÉ RYBY


Jak už bylo uvedeno, ryby předtištěné na deskách oceánu platí jako vyložené karty ryb (pro účely vstupních bonusů zón, úkolů a požadavků, mohou být sežrány a počítají se případně i při každém počítání sežraných ryb).







ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI RYB


Vedle názvu mnoha ryb je pomocí jednoho či více symbolů uvedeno, jakou zvláštní schopnost či schopnosti daná ryba má. Určité úkoly hodnotí množství ryb s určitou zvláštní schopností ve vašem oceánu.




SVĚTELKOVÁNÍ : Tyto ryby vydávají lehkou světelnou záři. Je obvyklé u obyvatel velkých hloubek, kam sluneční světlo z hladiny téměř nedosahuje.


MIMIKRY : Tyto ryby mají obzvláště vyvinuté zbarvení či způsoby, jak splýnout se svým okolím – v zájmu vlastní ochrany či překvapení případné kořisti.

ELEKTROKACE : Mnoho různých ryb má schopnost pasivní elektrolokace, ale tyto samy emitují slabé elektrické pole, aby našly potravu, pomohly si v navigaci nebo možná dokonce pro vzájemnou komunikaci.

ELEKTRICKÝ ŠOK  : Tyto ryby dokážou silným elektrickým výbojem omráčit kořist nebo odrazit predátory. Mnohé také mají schopnost aktivní elektrolokace. Počítá se pro všechny účely, kdy se vyhodnocuje počet symbolů .


PREDÁTOR : Prakticky všechny ryby na světě jsou do určité míry predátorské, ale u těchto ryb je míra predátorství výrazně vyšší.


ULTRAPREDÁTOR  : Tito predátoři jsou tak velcí nebo tak strašliví, že prakticky nemají žádné přirozené nepřátele. Počítá se pro všechny účely, kdy se vyhodnocuje počet symbolů .

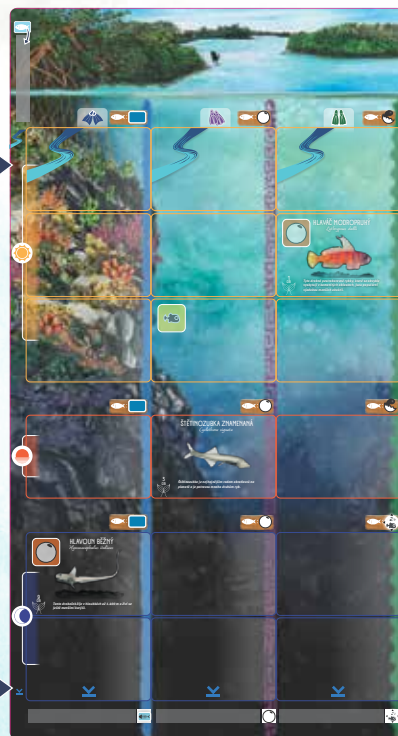
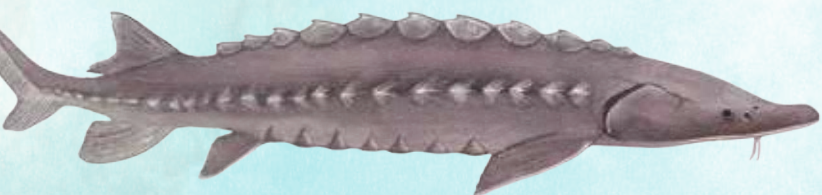
JED : Tyto ryby produkují přírodní toxiny jako způsob své obrany.



SYMBOLY PRO PRVNÍ A POSLEDNÍ ŘADU

BRACKICKÉ VODY : Horní řada polí na deskách oceánu představuje ústí velkých řek, kde se mísí sladká voda řek se slanou vodou moře. Je sladší než čistě mořská voda a slanější než voda v řekách. Určité organismy dokážou v takovém prostředí skvěle prosperovat, někteří mořští živočichové pak dokážou dokonce žít i přímo v řekách. Nelze vyloučit, že některá budoucí rozšíření této hry přinesou karty ryb, které nebude možné vyložit nikam jinam, ale v tuto chvíli smíte do této řady vyložit kartu kterékoli ryby žijící v Osluněné zóně.

EXTRÉMNÍ HLUBINA : Některé ryby se specializují na život v extrémních hloubkách. Tento biotop představuje spodní řada polí na deskách oceánů, v této základní hře sem můžete vyložit karty všech ryb žijících v Půlnocní zóně.



BIOLOGICKÁ REALITA A JEJÍ ZACHYCENÍ VE HŘE

Po celou dobu vývoje hry jsme se snažili o maximální vědeckou přesnost. Pečlivě jsme vybírali ryby, abychom zachytili nesmírnou pestrost forem života v mořích a oceánech, a konzultovali s vědci specializujícími se na tento obor. Pochopitelně jsme však museli přistoupit k jistým stylizacím v zájmu herních mechanik.

ZÓNY: Vymezení hloubkových zón Osluněné (sublitorál, od 0 do 200 metrů), Soumračné (bentál, od 200 m do 1 km) a Půlnoční (abysál, přes 1 km) odpovídá skutečnosti, byť v češtině se tyto poetické termíny nevíly. Výskyt mnoha rybích druhů v různých hloubkách však není dosud zcela znám.

POŽÍRÁNÍ JINÝCH RYB: Přestože velikost hraje velkou roli, není to jediný faktor při určování, která ryba může sežrat kterou. Některé druhy dokážou sežrat rybu i mnohonásobně větší, jiné druhy zase nežerou jiné ryby vůbec. Komplexní problematiku jsme zjednodušili na pouhou délku, i když některé ryby jsou třeba celkově mnohem větší než jiné, které jsou jen delší.

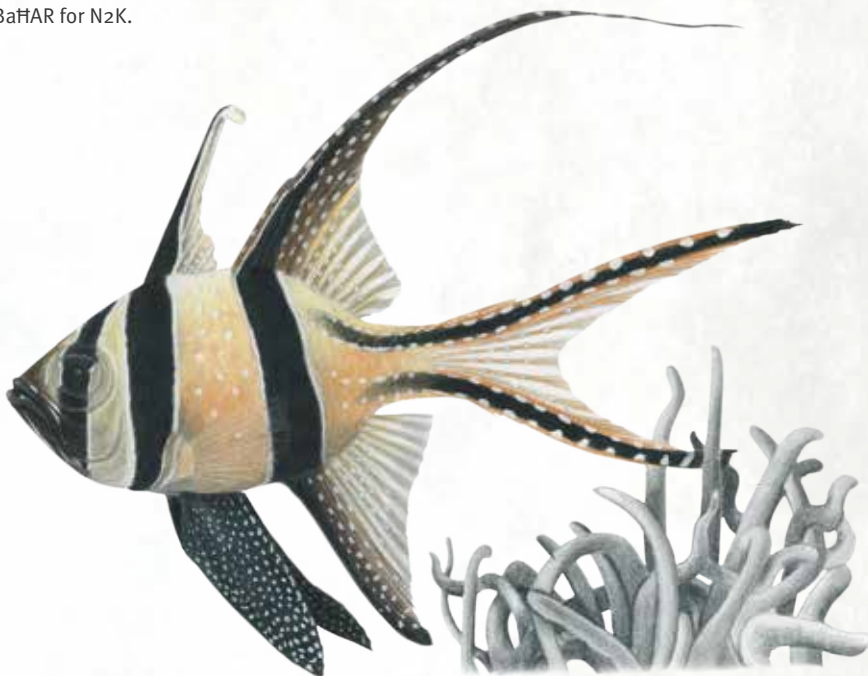
VAJÍČKA: Mnoho rybích druhů rodí živé potomstvo, jiné kladou vejce v různých vaječných schránkách (někdy souhrnně nazývané jako „kabelky mořských panen“, jak je údajně nazvali domorodci poté, co je našli vyplavené na břehu). Všechny tyto alternativy a procesy jsme zjednodušili na kladení vajíček.

HEJNA: Mnoho rybích druhů, zejména žijících ve větších hloubkách, vede velmi samotářský život a žádná hejna netvoří. Potěr znázorněný ve hře nemusí nutně znamenat potomstvo druhu, na jehož kartě se právě nachází.

Rádi bychom vyjádřili svou vděčnost odborníkům, kteří nám pomohli zkontrolovat každou rybu ve hře z hlediska maximální možné vědecké přesnosti, zejména pak Alexi Marxovi a Brynno Devinovi. Naše velké poděkování si zaslouží také RM za vytvoření úvodního seznamu ryb a dalších klíčových konceptů této hry.

Fotografie:

Dr. Adelma Hillsová
Todd Aki
John Turnbull
Solvin Zankl
Sylvii
Benoit Lallement
OCEANA / Carlos Minguell © LIFE BaHAR for N2K.
Arjan Haverkamp
Barry Fackler
François Libert



PŘEHLED SYMBOLŮ A JEJICH VÝZNAM



Vyložte kartu z ruky na svou desku oceánu dle všech pravidel (nutno uhradit náklady a zohlednit hloubkovou zónu atd.), někdy je určeno konkrétněji, kam smíte novou kartu takto vyložit.



Jako náklady: Nová karta musí při vyložení překrýt jinou kartu ryby (či předtíštěnou rybu), která je kratší.

Jako zisk: Zasuňte lícem dolů pod tuto kartu jinou svou kartu kratší ryby z ruky.



Jako náklady: Odhodte 1 kartu z ruky.

Jako zisk: Doberte si do ruky kartu z dobíracího balíčku.



Vezměte si zpět do ruky libovolnou kartu ze své odhazovací hromádky. Nemáte-li v ní žádnou kartu, vezměte si místo toho vrchní kartu z dobíracího balíčku.



Jako náklady: Odhodte 1 žeton vajíček z libovolné karty ryby na vaší desce oceánu.

Jako zisk: Položte 1 žeton vajíček z banku na libovolnou kartu ryby na vaší desce, na které ještě žádné vajíčko neleží.



Položte 1 žeton vajíček z banku na každou kartu ryby na vaší desce, na které ještě žádné vajíčko neleží, v uvedené lokaci nebo s uvedenou vlastností.



Líhnutí potěru – otočte jeden žeton vajíček na své desce oceánu stranou potěr vzhůru.



Přesuňte 1 žeton potěru nebo 1 žeton hejna přímým směrem o libovolný počet polí. Hejno nelze přesunout na pole s jiným hejnem ani skrz ně.



Jako náklady: Odhodte 1 žeton potěru odkudkoli ze své desky oceánu.

Jako zisk: Položte 1 žeton potěru na kteroukoli kartu na své desce oceánu (bez omezení) nebo i na volné pole své desky.

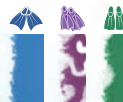


Uvedený efekt smí provést každý hráč (i když ho aktivní hráč neprovede).



Hejno vzniká setkáním 3 žetonů potěru na jednom poli (kde hejno není) – vraťte tyto 3 do banku a nahradte je žetonem hejna z banku.

Jako náklady: Odhodte 1 žeton hejna odkudkoli ze své desky oceánu.



Karty označené tímto pruhem lze vykládat jen do uvedeného sloupce.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



STONEMAIER
GAMES

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)
 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)