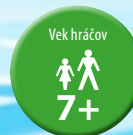


Batyskať



Nechajte sa zlákať podorským dobrodružstvom! Cestujte s nami batyskaťom a zhotovujte snímky najzaujímavejších zvieratiek! Pokiaľ zariskujete a potopíte sa hlboko pod hladinu, máte šancu zachytiť úžasné a neobyčajne vzácne exempláre. Ten, kto zostaví najlepšiu zbierku fotografií a získa najviac perál, stane sa víťazom. **POZOR! PONORIŤ!**

CIEĽ HRY:

V priebehu hry sa potápate v batyskafoch, aby ste získali žetóny najzaujímavejších zvieratiek. Využívate na to karty kyslíka. Vyhráva ten, kto dostane najviac bodov za perly zo žetónov.

PRÍPRAVA HRY:

Hraciu plochu položte doprostred stola tak, aby na ňu všetci hráči dobre dosiahli. Pred prvým hraním vložte žetóny batyskafov a žetón začínajúceho hráča do plastových podstavcov.

- 1 Každý hráč si zvolí farbu batyskafu, s ktorým bude hrať. Potom svoje batyskafy postavte na príslušné políčka na hracej ploche.
- 2 Premiešajte všetky žetóny zvieratiek a položte ich obrázkom dole na štvorcové pole s otáznikom umiestnené v pravom dolnom rohu hracej plochy.
- 3 Premiešajte všetky karty kyslíka a položte ich obrázkom dole na obdĺžnikové pole s otáznikom umiestnené v ľavom dolnom rohu hracej plochy.
- 4 Podľa počtu hráčov, ktorí sa na hre zúčastnia, teraz z kôpky žetónov zvieratiek vezmite príslušný počet žetónov:
 - ak hrajú 2 hráči, vezmite 5 žetónov,
 - ak hrajú 3 hráči, vezmite 6 žetónov,
 - ak hrajú 4 hráči, vezmite 7 žetónov.



Tieto žetóny teraz rozložte na políčka hracej plochy v hĺbkach uvedených na jednotlivých žetónoch. **Pozor:** v každej hĺbke je možné umiestniť maximálne 5 zvieratiek; môžete si pre ne vybrať ktorékoľvek voľné miesto.

Začínajúcim hráčom sa stane ten, kto naposledy videl film alebo čítal knižku o podorskom svete. Tento hráč dostane žetón začínajúceho hráča (morského koníka) a položí ho pred seba na stôl.

V ŠKATULI NÁJDETE:

- hraciu plochu
- 30 žetónov zvieratiek
- 60 kariet kyslíka
- 4 žetóny batyskafov
- 1 žetón začínajúceho hráča
- návod



Hracia plocha pripravená na hru v plnej zostave štyroch hráčov

PRIEBEH HRY

Prvý ťah urobí hráč, ktorý má žetón začínajúceho hráča. Keď svoj ťah zakončí, príde na rad ďalší hráč v smere pohybu hodinových ručičiek.

V úvode svojho ťahu si **hráč priberie do ruky 1 kartu kyslíka** z kôpky týchto kariet.

Ak sa nerozhodne plávať batyskaфом, vezme si ešte jednu kartu kyslíka. Pribráním druhej karty sa jeho ťah končí a na rad prichádza nasledujúci hráč.

Ak sa rozhodne plávať batyskaфом, môže sa s ním ponoriť do hĺbky, ktorú mu umožňujú jeho karty kyslíka. Vyloží ich pritom na stôl tak, aby ich všetci hráči videli. Po presunutí batyskafu odloží hráč použité karty kyslíka vedľa hracej plochy a na rad prichádza nasledujúci hráč.

KARTY KYSLÍKA A POHYB BATYSKAFU

NA KARTÁCH KYSLÍKA JE VYOBRAZENÝCH OD JEDNEJ DO ŠIESTICH BUBLINIEK KYSLÍKA.

KAŽDÁ BUBLINKA UMOŽŇUJE POHYB BATYSKAFU O 100 METROV (NAHOR ALEBO DOLU PO HRACEJ PLOCHE).

BUBLINKY NA SVOJICH KARTÁCH MÔŽETE ĽUBOVOĽNE SČÍTAŤ.

POČAS ŤAHU VYUŽIJETE VŽDY CELÚ KARTU BEZ OHĽADU NA TO, KOĽKO BUBLINIEK KYSLÍKA SKUTOČNE SPOTREBUJETE NA POHYB BATYSKAFU.

V PRIEBEHU HRY MÔŽETE V RUKE DRŽAŤ ĽUBOVOĽNÝ POČET KARIET KYSLÍKA.

Ponorenie a vynorenie batyskafu môže prebehnúť v jednom ťahu – záleží iba na tom, či má hráč dostatočný počet bubliniek kyslíka.

Priklad:

Monika by rada zostúpila batyskaфом do hĺbky 200 m, získala snímok murény a vzápätí sa vrátila na hladinu.

Aby to dosiahla, mohla by napríklad použiť 1 kartu so štyrmi bublinkami kyslíka, 2 karty s dvoma bublinkami, 1 kartu s jednou a 1 kartu s tromi bublinkami, 2 karty s jednou a 1 kartu s dvoma bublinkami alebo 4 karty s jednou bublinkou. Mohla by využiť aj 1 kartu s piatimi alebo šiestimi bublinkami, ale prišla by tak o jednu alebo dve bublinky – oceán nevyužité bublinky nevracia!

Monika má náhodou v ruke 4 karty s jednou bublinkou. Vyloží ich teda na stôl a vypláva batyskaфом. Zostúpi do 200 m, vezme si žetón murény a vráti sa na hladinu. Použité karty kyslíka odloží vedľa hracej plochy a na rad prichádza ďalší hráč.



Na modrých prúžkoch po ľavej strane nájdete čísla, ktoré vám napovedia, aký najmenší počet bubliniek musíte použiť, aby ste sa mohli v jednom ťahu ponoriť batyskaфом do danej hĺbky a ihneď sa vrátiť na hladinu

Občas sa stane, že nemáte dost kariet kyslíka na ponorenie a vynorenie batyskafu v rámci jedného ťahu. V tom prípade sa môžete po vybrané zvieratko ponoriť s čakaním – nemáte už totiž dostatok bubliniek kyslíka potrebných na návrat na hladinu (Pozor: ak máte karty s bublinkami potrebnými na vynorenie, musíte sa vynoriť!). Vyložíte teda všetky svoje karty kyslíka, ponoríte sa po vybrané zvieratko, vrátite sa s ním tam, kam vám to bublinky umožnia, a budete čakať, akú kartu dostanete v budúcom kole. Zvieratko je v tom čase pre vás rezervované; ostatní hráči vám jeho žetón pri svojom ťahu nemôžu vziať.

PAMÄTAJTE SI!

Zvieratko, na ktorom je položený batyskaф iného hráča, je pre neho rezervované. Ak je teda v danej hĺbke iba jeden žetón zvieratka a na ňom je položený batyskaф iného hráča, musíte sa ponoriť do inej hĺbky, ktorá je pre vás dostupná.

Svoj pohyb v batyskafe môžete zakončiť v hĺbke väčšej než 100 metrov. V takom prípade sa nachádzate v rizikovej zóne (hranica rizikovej zóny je na hracej ploche vyznačená pomocou vodorovnej línie bubliniek). Ak sa zastavíte v hĺbke do 100 metrov, ste mimo rizikovej zóny.

Ak si v budúcom kole priberiete kartu, ktorá vám umožní bezpečne sa vynoriť, platí pravidlo, že:

- pokiaľ ste boli v rizikovej zóne, **priberiete si** ako odmenu za odvahu ďalšie **2 karty kyslíka**,
- pokiaľ ste boli mimo rizikovej zóny, žiadnu kartu navyše si nevezmete.



Ak vám pribraná karta neumožní vyplávať na hladinu, prichádza na rad tzv. **núdzové vynorenie** – vaše vybrané zvieratko sa vracia do svojej pôvodnej hĺbky (teraz ho teda môžu získať ostatní hráči) a vy sa vynoríte na hladinu. Za takého vynorenia však nezískate žiadnu kartu.

Hneď ako sa vám podarí získať žetón zvieratka, položte ho obrázkom nahor pred seba na stôl.

Potom okamžite doplňte žetóny na hracej ploche do počiatočného počtu (5, 6 alebo 7). **Pozor:** môže sa stať, že sa kôпка žetónov zvieratiek vyčerpá. V takom prípade jednoducho položte posledné zvieratko z kôpky na hracu plochu a hrajte ďalej (na hracej ploche budú postupne ubúdať zvieratká, ktoré je možné získať).



PAMÄTAJTE SI!

Ak vo vami zvolenej hĺbke leží niekoľko žetónov zvieratiek, môžete sa ponoriť po ktorékoľvek zvieratko, ktoré nie je rezervované batyskaфом iného hráča. Stípec, v ktorom zvieratko leží, nehrá rolu, dôležitý je iba rad (teda hĺbka).

Príklad:

Michal má v ruke dve karty: s tromi a so štyrmi bublinkami. Rád by získal veľkraba japonského, ktorý sa nachádza v hĺbke 500 m. Musí sa preto ponoriť s čakáním. Vloží svoje karty kyslíka na stôl, potopí sa s batyskaľom do hĺbky 500 m a zastaví sa na žetóne veľkraba japonského. Potom toto zvieratko vyzdvihne do hĺbky 300 m. V tejto hĺbke – v tzv. rizikovej zóne – ukončí svoj ťah a čaká na ďalšie kolo. Až príde znovu na rad, priberie si kartu kyslíka, na ktorej nájde štyri bublinky. Vďaka tomu sa môže vynoriť a ako odmenu za odvahu dostáva ďalšie dve karty. Karty kyslíka použité pre pohyb batyskaľu odloží vedľa hracej plochy a na rad prichádza ďalší hráč.

Po Michalovi je na rade Lenka. Má v ruke dve karty: so štyrmi a s jednou bublinkou. Chce získať úhora európskeho z hĺbky 300 m. Podobne ako Michal sa aj ona musí ponoriť s čakáním. Vloží svoje karty kyslíka na stôl, zostúpi batyskaľom do 300 m a zastaví sa na žetóne úhora. Potom ho vezme a vystúpi s ním do hĺbky 100 m. Tu – mimo rizikovej zóny – svoj ťah ukončí a čaká na ďalšie kolo. Keď sa znovu dostane na rad, priberie si kartu kyslíka, na ktorej sú dve bublinky. Lenka sa teda vynorí na hladinu, ale pretože nečakala v rizikovej zóne, na žiadne karty navyše už nemá nárok. Karty kyslíka spotrebované pre pohyb svojho batyskaľu odloží vedľa hracej plochy a na rade je ďalší hráč.

Teraz svoj ťah urobí Filip. Má v ruke kartu so šiestimi bublinkami a chce získať krevetú z hĺbky 400 m. Rovnako ako jeho protihráči sa aj Filip ponorí s čakáním. Položí svoju kartu na stôl, zostúpi v batyskaľe do 400 m a zastaví sa na žetóne krevety. S krevetou potom vystúpi do hĺbky 200 m. Svoj ťah teda ukončí v rizikovej zóne a čaká na ďalšie kolo. Keď znovu príde na rad, priberie si kartu, na ktorej je len jedna bublinka, a to na bezpečné vynorenie nestačí. Filip sa teda musí vynoriť núdzovo, čo znamená, že žetón krevety musí položiť na niektoré z políčok v hĺbke 400 m. Kartu kyslíka použitú na pohyb batyskaľu odloží vedľa hracej plochy a na rad prichádza ďalší hráč.

KONIEC HRY A BODOVANIE

Keď vyčerpáme kôpku kariet kyslíka, blíži sa koniec hry. V takom prípade vezmeme všetky dosiaľ použité karty kyslíka, premiešame ich a znovu položíme na vyznačené pole hracej plochy. Hráči, ktorí v rozohranom kole ešte neurobili svoj ťah ani si nepribrali žiadnu kartu, teraz zaradom urobia svoje posledné ťahy, kým znovu nepríde na rad začínajúci hráč. Ten už žiadny ťah nevykoná a všetci hráči si začnú sčítat svoje body.

Každý hráč spočíta všetky perly na žetónoch zvieratiek, ktoré získal. Kto má najviac perál, stáva sa víťazom. Ak majú rovnaký počet perál dvaja alebo viacerí hráči, vyhráva ten z nich, ktorý má v ruke viac kariet kyslíka. Ak o víťazovi nerozhodne ani počet kariet kyslíka, hráči sa o víťazstvo podelia.

POKROČILÝ VARIANT

V pokročilom variante hry sa body získavajú za perly a tiež za najväčšie zbierky zvieratiek žijúcich v jednotlivých hĺbkach. Najprv si každý hráč spočíta všetky perly, ktoré má na žetónoch zvieratiek, ktoré získal. Potom si hráči porovnajú svoje zbierky zvieratiek z jednotlivých hĺbok. Hráč, ktorý má z danej hĺbky najviac zvieratiek, získa za každé z nich 1 bod navyše. Ak má rovnako veľkú zbierku zvieratiek z rovnakej hĺbky aj iný hráč, tiež dostane za každé z nich 1 bod navyše. Takto postupne prejdete jednotlivé hĺbky a za najväčšie počty zvieratiek z každej z nich si pridajte body. Tie potom pripočítajte k bodom získaným za perly; vyhráva ten, kto má celkovo najviac bodov. Pri rovnosti bodov sa víťazom stane hráč, ktorý má najviac zvieratiek z hĺbky 600 m. Pokiaľ ani to nerozhodne o výhre, hráči sa o víťazstvo podelia.

Príklad:

Jana má dve zvieratká za 4 body (z hĺbky 600 m), dve zvieratká za 3 body (z hĺbky 500 m), jedno za 2 body z hĺbky 400 m, jedno za 2 body z 300 m, dve za 1 bod z 200 m a ďalšie dve tiež za 1 bod zo 100 m.

Tomáš má jedno zvieratko za 4 body (z hĺbky 600 m), dve zvieratká za 3 body (z 500 m), tri za 2 body z 300 m, tri za 1 bod z 200 m a ďalšie dve tiež za 1 bod zo 100 m.

Jana získava nasledujúci počet bodov za perly: $2 \times 4 + 2 \times 3 + 1 \times 2 + 1 \times 2 + 2 \times 1 + 2 \times 1 = 22$. Má najviac zvieratiek z hĺbok 600 m a 400 m a rovnaký počet zvieratiek ako Tomáš z hĺbok 500 m a 100 m. Za každé zvieratko z týchto svojich zbierok tak dostáva 1 bod. Janin výsledok teda je: $22 + 2 + 1 + 2 + 2 = 29$.

Tomáš získava nasledujúci počet bodov za perly: $1 \times 4 + 2 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 + 2 \times 1 = 21$. Má najviac zvieratiek z hĺbok 300 m a 200 m a rovnaký počet zvieratiek ako Jana z hĺbok 500 m a 100 m. Za každé zvieratko z týchto svojich zbierok tak dostáva 1 bod. Tomášov výsledok je: $21 + 3 + 3 + 2 + 2 = 31$.

Tomáš sa stáva víťazom hry.

KARTY KYSLÍKA POUŽÍVANÉ V HRE:

8x

1

11x

2

15x

3

10x

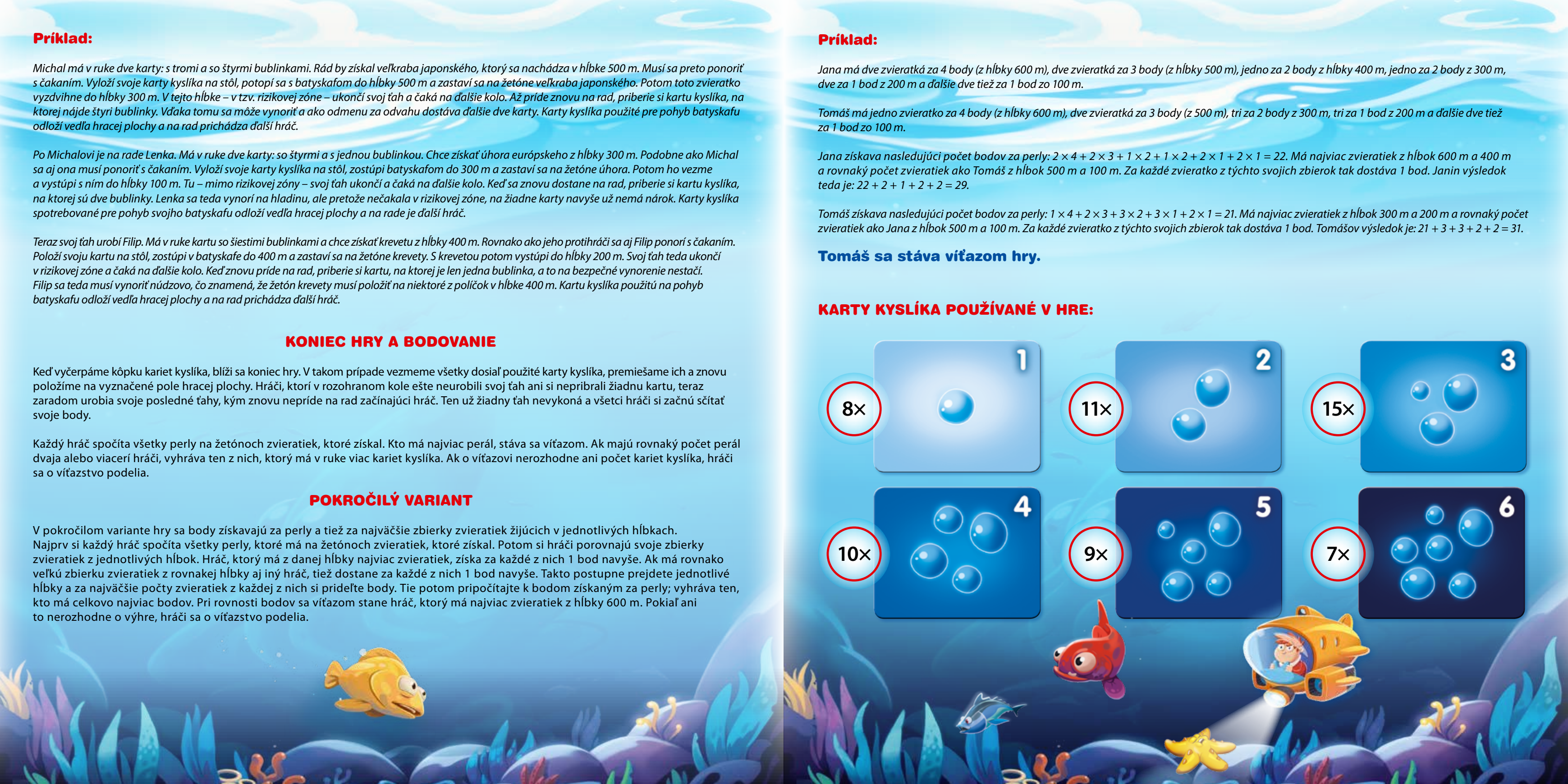
4

9x

5

7x

6



MORSKÝ KONÍK

Skrútený chvost až do pása,
žiadna srsť či hriva v štíci,
celkom iste podobá sa
koňovi na šachovnici.



HOMÁR

Po mori sa túla smelo,
pancier chráni jeho telo.
No a že má chutné mäsko,
na tanieri končí rezko.



ÚHOR RIEČNY

Štíhla ryba s telom hada,
útočisko v riekach hľadá,
iba ikry – celé hory –
kladie v Sargasovom mori,



KREVETA

Podobá sa riečnym rakom,
hoci nemá klepetá,
v nebezpečí cúva zadkom,
fúzikmi dno zametá.



KLAUN OČKATÝ

Malá ryбка oranžová,
čo sa v mori ťažko schová,
jak hrdina rozprávkový
v známom filme o Nemovi.



DVOJZUBEC

Má plutvy a malé očka,
papuľku si špúli zlostne,
keď sa skrúti do klobôčka,
pokryjú ho ostré ostne.



CHOBOTNICA

Nemá rúk, no všetko spraví,
chápadlá jej rastú z hlavy.
Nimi pláva, a keď musí,
tak aj korisť zahrdúsi.



RAJA

Jej plavný štýl podobá sa
na motýlí ladný let,
ale pozor! V chvoste zasa
vytvára si prudký jed.



ŽRALOK KLA DIVOHLAVÝ

Potvora, čo rešpekt budí
v morskem svete aj u ľudí.
Kladivo má miesto hlavy,
poriadok s ním všade spraví.



BARAKUDA

Striebristý lesk, ostré zuby,
zožerie, čo sa jej ľúbi.
Všetky ryby sa jej boja,
vzdávajú sa aj bez boja



HVIEZDICA

Hoci sa to možno nezdá,
v oceáne žije hviezda,
každý cíp má v jednej nohe
ako hviezda na oblohe.



VRÁSKAVEC OBROVSKÝ

Najväčší tvor na planéte,
svojím chvostom všetko zmätie.
Hmotnosť väčšiu má než slon –
v ťažkej váhe šampión.



MORSKÁ SASANKA

V mori sedí tíško na dne,
vlasy sa jej vlnia ladne.
So sestrami celé veky
tvorí pestré koberčeky.



PLATESA

Celkom ploská
ako doska,
farbou tela odjakživa
s prostredím pod morom splýva.



DELFIN

Píska si a usmieva sa,
dá sa chytiť kolo pása,
na ľudí si zvykne rád,
je to skvelý akrobat.



KARETA

K obrane jej celkom stačí
pevný pancier korytnačí.
Na súš v noci chodí rada,
vajíčka do piesku vkladá.



JEŽOVKA

Pripomína nášho ježka,
čo po parkoch, lesoch bežká.
Na chrbte má pichliače,
kto naň stúpi, zaplače.



MURÉNA

Hadovitým štíhlym telom
trieli proti nepriateľom,
v jedle nie je vyberavá,
nebezpečná, mäsožravá.



PLACHETNÍK VEĽKÝ

Elegantne morom pláva,
na nose má dlhý meč,
vo vlnách ním vrtko máva,
lapí rybku a je preč.



KOSATKA

Tvár delfína, telo obra,
aj veľrybu môže zožrať.
Jej obratnosť, to je krása,
v morskem parku predvádza sa.



ŽRALOK MODRÝ

Kde sa zjaví, hrôzu nosí,
v oceáne ryby kosí,
dávaj pozor aj ty veru,
rád si ťa dá na večeru.



CHYTĽAN OBROVITÝ

Pri love sa nenatrápi,
vie si zmeniť farbu tela,
prisavkami obeť lapí,
na chápadlách ich má veľa.



ŽRALOK OBROVSKÝ

Hoci je to rod žraločí,
nemusíš od neho bočiť,
aj keď veľký ako dom,
živí sa len planktónom.



TUNIAK MODROPLUTVÝ

Priveľký je do dlaní,
majster v rýchlom plávaní,
chvost má v tvare kosáku,
skvele chutí v pretlaku.



VEĽKRAB JAPONSKÝ

Dvojmetrový starý známy,
prvý medzi kôrovcami.
Len na riasy zúbky cerí,
záhradku má na pancieri.



VORVAŇ TUPONOSÝ

Kto ho stretne, je mu beda,
nepomôže žiadny trik.
Tupý nos a hlava šedá,
preslávil ho Moby Dick.



MORSKÝ SLIMÁK

Nemá pancier, šupinu,
ulitu či škrupinu
ani zdola, ani zhora.
Patrí k chutným darom mora,



MELANOCETUS

S morským svetom ľahko splynie,
žije v temnej hĺbočine,
tmou prepláva veselo,
lampičku má nad čelom.



MEDÚZA

Ani malá, ani veľká
éterická kráska morí,
má pŕhlivé chápadielka,
kam siahne, to páli, horí.



MORSKÝ ČERT

Ploské telo, veľká hlava,
ostré zúbky v papuli,
popri morskem dne si pláva,
drobné očka vypúli.



Vážený zákazník,

kompletizovanie našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry. Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

GRANNA

www.granna.sk