

DJ08547 KIPICOT



Obsah: 1 deska, 40 žetonů mořských ježků (20 žlutých, 20 červených), 4 figurky hráčů.

Chytat mořské ježky není snadný úkol a můžete dokonce dostat přes prsty, pokud nebudete opatrní! Chcete-li je bezpečně chytit, musíte tvrdě pracovat a vybudovat záchytné čtverce kolem nich.

Cíl hry: Vyhraje to nejvíce žetonů mořských ježků.

Průběh hry: Umístěte desku mezi hráče. Žetony ježků umístěte vedle ve 2 samostatných hromádkách ve dvou barvách. Každý hráč si vybere barvu figurky a položí ji před sebe.

Hraní hry: Nejmladší hráč začíná, poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Až bude hráč na řadě, může udělat následující:

1 • Volitelné: Pokud si přejete, můžete přesunout žeton mořského ježka, který je již na desce.

2 • Povinné:

- Bud' si z hromady vyberete žeton mořského ježka v barvě dle vlastního výběru a položíte jej na desku; nebo
- přesuňte žeton mořského ježka, který je již na desce.

3 • Povinné: Přesuňte svou figurku a postavte ji na žeton mořského ježka, který je již na desce. Pak je na řadě další hráč.

Pozn. Jak se přesouvá žeton mořského ježka: Hráči mohou pohybovat žetonem, dokud na něm není figurka hráče.

- Pokud je žeton mořského ježka samotný, lze jej přesunout na sousední prázdný čtverec uvnitř stejného řádku nebo sloupce (obrázek 1).

Pokud je žeton mořského ježka nahoře na hromádce 2 žetonů, může být přesunut do prázdného čtverce v řádku nebo sloupci v poli. Můžete také přeskočit další žeton (obrázek 2).

Přidání žetonu: Hráči by si měli vybrat žeton v barvě podle svého výběru z hromádky a umístit ho:

- buď na prázdné políčko na desce; nebo
- na další žeton mořského ježka, který je již na desce, a vytvořit tak hromádku 2 žetonů.

Poznámka: Nemůžete umístit žeton na:

- žetony již obsažené hráčskou figurkou (včetně vaší);
- hromadu 2 žetonů;
- žeton stejné barvy.

Poznámka: Pokud po 3 kolech otočení nejsou přidány nebo odebrány žádné žetony z hrací plochy, další hráč musí přidat žeton.

Přemístění vašeho hráče: Hráči mohou umístit svoje figurky na jakýkoli žeton nebo hromádku

žetonů na desce, pokud již neexistují žádné další soupeřovy figurky.

Vítězné žetony mořských ježků: Když je řada na vás, pokud se vám podaří dokončit rybaření vytvořením čtverce, vyhráváte žetony mořských ježků, které tvoří tento čtverec.

Rybářské čtverečky: Rybářský čtverec je sada 4 žetonů nebo hromádek žetonů po dvou. U hromádky žetonů určuje vrchní žeton barvu hromádky. Rybářský čtverec musí splňovat následující náležitosti:

- Žetony diagonálně přes sebe musí mít stejnou barvu;
- Hráčova figurka musí být na jednom z žetonů nebo hromádek, které tvoří čtverec;
- protihráčova figurka nesmí být na žetonu diagonálně od hráčovi figurky.

Ukázka čtverců, které se počítají jako rybářské pole pro hráče s modrou figurkou:

Příklad čtverců, které se nepočítají jako rybářské pole:

A: jedna z diagonál je tvořena červeným a žlutým žetonem

B: Figurka zeleného hráče je diagonálně k hráči modrému

C: Figurka modrého hráče není ani na jednom z žetonů čtverce

Pokud hráč vytvoří rybářský čtverec, vyhraje všechny žetony, které tvoří čtverec

(včetně všech žetonů v jakýchkoli hromádkách a také pod žetony své figurky), kromě žetonů na kterém stojí figurka soupeře.

Vyhrané žetony by měly být umístěny před nimi a již se s nimi nehraje.

Měli by si držet svou figurku, kterou během hry vloží zpět na hrací plochu v dalším kole.

Konec hry:

Hra končí, když již nejsou k dispozici žádné žetony mořských ježků v jedné ze 2 barev na hromádce.

Hráči by měli spočítat své žetony mořského ježka před sebou. Vítězem je hráč, kterému se podařilo chytit nejvíce žetonů.