Pravidla – Nadpisy jsou psány **tučně**. Všechna důležitá pravidla, která musíte přečíst, než začnete hrát jsou napsána normálním písmem. Velmi důležité věci jsou podtrženy. Podrobnější pravidla, pozadí hry, poznámky a příklady jsou psány *modrou kurzívou*. Když se hru teprve učíte, můžete *tyto* části přeskočit a vrátit se k nim později.

Pozadí hry

Může to vypadat jako podvodní ráj, ale ve skutečnosti je to neustálý boj o místo. V těchto přeplněných, zběsilých komunitách, každý jednotlivec a každý korál musí bojovat o své místo. Korálové larvy jsou unášeny přes otevřené moře jako potrava mořské fauny. Když se některá z těchto larev usadí na vhodném místě a přežije, stane se tvůrcem nového útesu. Trvá to jen pár dní, než se z korální larvy stane polyp. Ze stejných druhů poté vzniknou kolonie. Každý osamocený polyp je chráněn tvrdou schránkou, která může růst rychlostí až 15 cm za rok. Korály se živí v noci a každý polyp používá svoje žahavé buňky k zachycení planktonu. Každý z korálů však potřebuje cizí pomoc, aby jeho schránka dostatečně rostla. Se svým malým příjmem potravy by to sám nezvládl. Pomoc přichází od milionů buněčných řas žijících v útrobách korálu. Korály se často navzájem přerůstají – a to vyvolává potíže. Když se dostanou blízko sebe, napadnou se. Útočník (polyp) stráví svého protivníka za zaživa. Korály poskytují základnu, na které přežívá veškerá komunita útesu. Mnoho tvorů žije uvnitř korálů, a některé svůj korál chrání před napadením, jako krabíci ve hře. Pro ostatní tvory v moři se korál stává dobrým přísunem potravy. Takový papušík má tak silné čelisti, že s nimi dokáže prokousnout korálovou schránku. To hraje velkou roli při ubývání korálu. Zkonzumované schránky korálů poté papušík vylučuje v podobě jemného písku, který se nachází na nejhezčích tropických plážích světa.

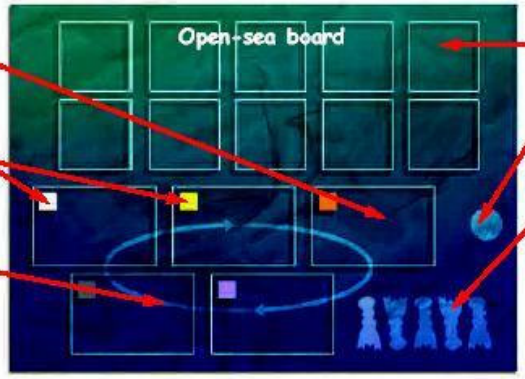
Přehled hry

Reef Encounter (Střetnutí útesů) je hra pro 2 až 4 hráče. Až se seznámíte s pravidly, hra vám zabere přibližně 90 minut. Cílem hry je vytvořit největší a nejsilnější korály na útesu a poté jimi nakrmit vaše papušíky.
Body jsou získány na konci hry za množství a typ polypů, které váš papušík zkonzumuje.
V každém kole se do hry dostává nová korální larva.
Larví kostičky dovolují hráčům zahrát svoje kartičky polypů na hrací desku a vytvářet nové a větší korály.
Krabíci budou osídlovat tyto korály a chránit je před útokem.
Korály se skládají z jedné, nebo více spojených kartiček polypů.
Korály, které se skládají z dvou a více polypů, mohou napadnout jiné slabší korály.
Polypy poraženého korálu mohou být recyklovány jako nové polypy, nebo alternativně použity k získání dřevěného válečku, nebo larví kostičky.
Jsou to právě dřevěné válečky, které posilují některé typy korálů a také určují hierarchii mezi dvěma jednotlivými typy korálů po zbytek hry.
Reef Encounter obvykle končí, jakmile je hierarchie všech korálů určena, nebo jakmile papušík některého hráče zkonzumuje čtyři korály.

Obsah hry

Na těchto pět míst položte nové kartičky polypů
Na těchto pět míst umístěte larví kostičky odpovídající barvě daného místa.

Šipky udávají pořadí, ve kterém jsou kartičky polypů umísťovány na tyto místa na začátku hry.
(viz. Nová hra str.3)

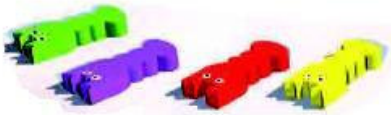


Položte kartičky korálů na těchto 10 míst.

Místo pro jeden dřevěný váleček

Místo pro hráče k umístění jejich prvního krabíka snědeného papouščí rybou.

16 dřevěných krabíků - 4 od každé barvy: zelená, fialová, červená a žlutá



20 dřevěných válečků - 5 od každé barvy: zelená, fialová, červená a žlutá

50 larvích kostiček - po 10 kusech v pěti korálových barvách: šedá, růžová, oranžová, žlutá a bílá

200 kartiček polypů - 40 od každé z pěti barev: oranžova, šedá, růžová, bílá a žlutá

10 kartiček korálů - každá z kartiček je unikátní a zobrazuje 2 z 5 barev korálů a 2 ze 4 barev řas (vlevo dole)

4 papušíci - čtyři skládací krabičky reprezentují hráčova papušíka v jeho barvě.

Malá hvězdice označuje, která strana kartičky má být otočena lícem nahoru na začátku hry.

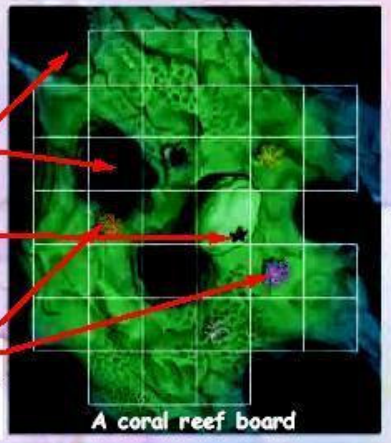
4 hráčské clony - od každé barvy jedna

4 hrací desky korálového útesu - zobrazující rozdílné útesy, na kterých se bude rodit život nových korálů

Na temně označených místech se polypy nikdy neuchytí

Světleji označené "extra úrodné" místo s hvězdicí, na kterém se korálv automaticky rozšiřují.

Malé polypy označují místa, kde jednotlivé typy korálů začínají vyrůstat na začátku hry



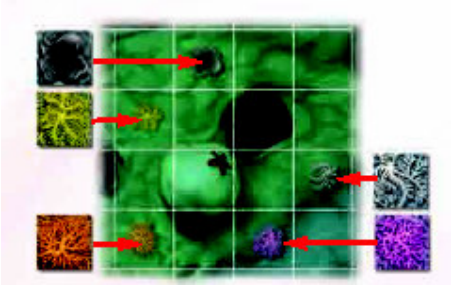
4 karty přehledu akcí - zobrazující všechny akce, které může hráč provést v jednom kole (ilustrace na str.4)

Jeden pytlík ve kterém budou během hry kartičky polypů

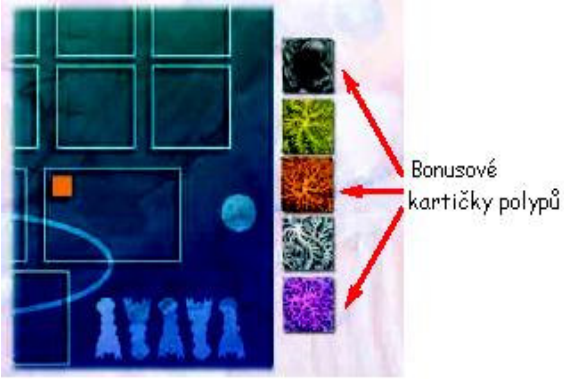
Pravidla

Nová hra

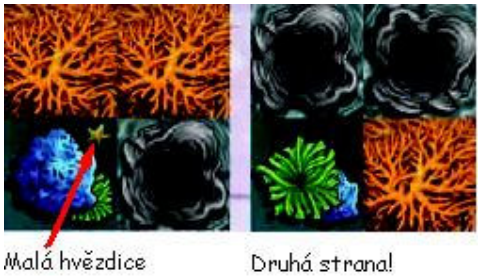
Náhodně vyberte tolik desek korálových útesů, kolik bude hrát hráčů. Desky nejsou vlastněny žádnými hráči. Jsou umístěny do středu hrací plochy a každá z nich je dostupná pro všechny hráče. Na každém útesu je označeno pět míst, kde začínají růst první korály. Umístěte kartičku jednu **kartičku polypu** na každé toto místo. Kartička polypu musí být stejného typu jako korál označený na desce.



Položte **mořskou desku** (viz. výše: open-sea board) na stůl. Vedle ní položte 5 "bonusových" kartiček polypů, jednu od každé barvy. Během hry doplňujte tyto polypy, jak je potřeba. Tyto kartičky polypů jsou užívány jako bonusové kartičky, když je pokládáte na světlejší "extra úrodné" místo. Zbylé kartičky polypů vložte do plátěného pytlíku. Vedle něj položte dřevěné válečky a larví kostičky.



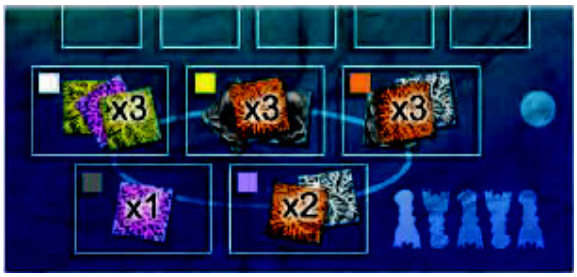
Vezměte jednu **kartičku korálu** a vhoďte ji na stůl. Podívejte se, jak kartička přistála a zjistěte jestli je malá hvězdice zobrazená na kartičce otočená k vám, nebo do stolu. (Karta korálu má malou hvězdici zobrazenou vždy jen na jedné straně)



Jestli kartička přistála hvězdicí nahoru, umístěte všechny kartičky korálu na mořskou desku tak, aby byli hvězdicí nahoru. Pokud přistála kartička hvězdicí dolů, umístěte všechny kartičky korálů na mořskou desku hvězdicí dolů. Kartičky pokládejte tak, aby byl "dvojitý korál" zobrazen nahoře.

Položte **larví kostičky** na barevné čtverečky na mořské desce, tak aby si barevně odpovídali. Vezměte jednu kartičku polypu z pytlíku. Zapamatujte si její barvu a vraťte ji zpět do pytlíku. Nyní budete vytahovat kartičky polypů z pytlíku a následovně je umisťovat:

- 3 kartičky polypů umístěte na místo odpovídající té barvě, kterou jste vylosovali před chvílí.
- 3 kartičky na další místo ve směru hodinových ručiček
- 3 kartičky na další místo ve směru hodinových ručiček
- 2 kartičky na další místo ve směru hodinových ručiček
- 1 kartička na poslední volné místo.



Příklad: Jako první pozice byla z pytlíku vylosována bílá barva.

Hráč který chodí nejčastěji plavat, zvolí **začínajícího hráče**.

Každý hráč si nyní vezme: Jednu **clonu**, čtyři **krabíky**, a jednu **kartu s přehledem akcí** ve stejné barvě. Krabíci jsou umístěni za clonu. Ve směru hodinových ručiček si nyní hráči vezmou určitý počet kartiček polypů (závisí na počtu hráčů) z pytlíku a ihned si je dají za clonu, tak aby je soupeři neviděli.

Počet hráčů	**2**	**3**	**4**
Začínající hráč	**6**	**6**	**6**
Druhý hráč	**9**	**7**	**7**
Třetí hráč	**-**	**9**	**8**
Čtvrtý hráč	**-**	**-**	**9**

Poznámka: Výhoda začínajícího hráče je, že má jako první možnost umístit svůj polyp, kde chce. A je velmi pravděpodobné, že dostane zdarma polyp za umístění polypu vedle "extra úrodného" místa.
Následující hráči mají okamžitou výhodu více polypových kartiček. Někdy behem hry si všichni hráči pravděpodovně vyberou akci 9 (viz. Přehled akcí) v jejich tahu a jednoduše získají více kartiček (během akce 10). Jestli jste třetím nebo čtvrtým hráčem, tak je zde menší potřeba zahrát tuto akci, protože tito hráči začínali s větším počtem polypů. Z toho vyplívá, že ke konci hry, začínající hráč mnohem častěji pasuje - akce 9 – než ostatní hráči.

Přehled akcí

1.Sníst jeden korál a krabíka svým papušíkem

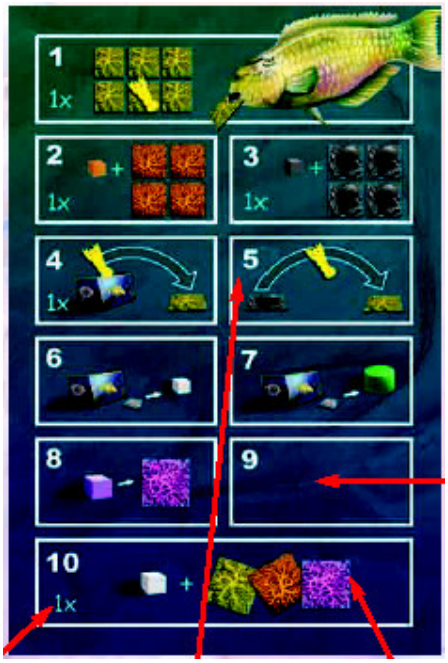
2.Zahrát larví kostičku a stejný typ polypu

4.Vnést do hry krabíka

6.Vyměnit zkonzumovaný polyp za larví kostičku stejné barvy

8.Vyměnit larví kostičku za polyp stejné barvy

10.Nashromáždit larví kostičky a kartičky polypů



Jestli je zvolena akce 1, musí být provedena první

3.Zahrát druhou larví kostičku a položit další kartičky polypů

5.Přesunout nebo odstranit krabíka

7.Získat a zahrát dřevěný váleček

9.Žádná akce

Akce 1, 2, 3, 4 a 10 mohou být provedeny jen jednou za kolo.

Na rozdíl od akce 5, každá akce musí být splněna před začátkem další akce. Akce 5 – pohyb krabíka, může být provedena kdykoliv mezi akcemi 1 až 9, dokonce i uprostřed jiné akce.

Akce 2 až 8, jsou-li vybrány, jsou prováděny mezi akcemi 1 až 10 v jakémkoliv pořadí.

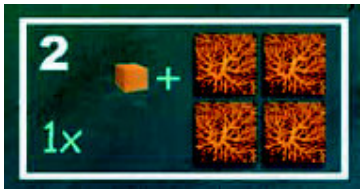
Akce 10 je poslední akce a žádná další akce po ní nemůže být provedena

Přehled akcí (podrobněji)

Akce 1: Sníst jeden korál a krabíka svým papušíkem.

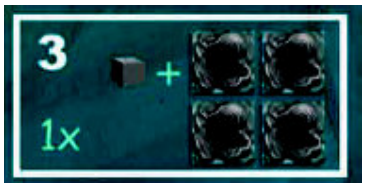
Předtím než provedete nějakou jinou akci, papušík může sníst jeden korál dohromady s krabíkem, který jej brání. (na str.11 detaily o papušíkovi)

Akce 2: Zahrát larví kostičku a stejný typ polypu.



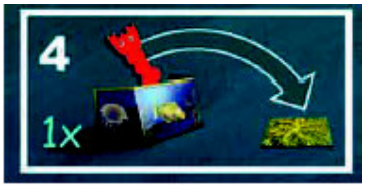
Hráč může zahrát jednu larví kostičku jakékoliv barvy. Jakmile ukáže kostičku ostatním hráčům, okamžitě přidá použitou larví kostičku na hromádku kostiček vedle mořské desky.
Hráč poté může zahrát až čtyři kartičky polypů, zpoza clony, stejné barvy jako larví kostička, kterou právě zahrál. Navíc může zahrát libovolné množství té samé barvy (zkonzumovaných) polypů, které mají před clonou. *(na str.9 zkonzumované polypy)*

Akce 3: Zahrej druhou larví kostičku a polož další kartičky polypů.



Hráč může zahrát druhou larví kostičku jakékoliv barvy (i stejnou jakou zahrál během akce 2). Použitou larví kostičku přidá na hromádku larvích kostiček vedle mořské desky.
Hráč poté může zahrát až čtyři kartičky polypů, zpoza clony, stejné barvy jako larví kostička, kterou právě zahrál. Navíc může zahrát libovolné množství té samé barvy polypů, kterou má před clonou.

Akce 4: Vnést do hry krabíka.



Hráč může vnést do hry jednoho krabíka zpoza clony na jakýkoliv korál, který doposud žádného krabíka nemá. Na začátku hry obvykle hráči použijí krabíka, když začnou budovat nový korál.
Rada: V prvních pár kolech hry sledujte, jestli nějaké korály nezůstaly bez krabíka. Jestli tady nějaké jsou, tak zvažte položení krabíka na korál, aby jste si ho zabrali a chránili. Později můžete vždy korál opustit.

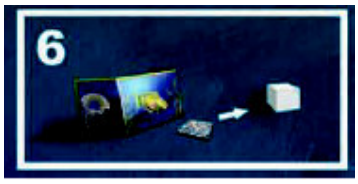
Akce 5: Přesuň krabíka

Hráč může přesunout krabíka, který již je na nějakém polypu na:
1. jiný polyp stejného korálu, nebo
2. na polyp jiného korálu, nebo
3. na volné místo na útesu, nebo
4. zpět za clonu

Krabíkem můžete pohnout kdykoliv během akcí 1 až 9, dokonce i uprostřed jiné akce.

Krabík musí být přesunut na polyp, nebo zpět za clonu na konci hráčova kola. Nikdy nesmí zůstat na volném místě na útesu.

Akce 6: Vyměnit zkonzumovaný polyp za larví kostičku stejné barvy.

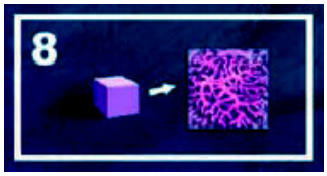


Vyměň jednu zkonzumovanou kartičku polypu za larví kostičku stejné barvy. Larví kostičku si hráč umístí za svoji clonu. Kartička polypu se vrátí do pytlíku.
(na str.9 zkonzumované polypy)

Akce 7: Získej a zahrej dřevěný váleček

Vyměň jeden zkonzumovaný polyp za jeden dřevěný váleček jakékoliv barvy. Váleček musí být zahrán okamžitě po jeho získání. Když hráč umístí svého krabíka na mořskou hrací desku *(na str.11 papušík)*, potom může být váleček umístěn na kartičku korálu nebo na místo pro váleček na mořské hrací desce. Jen jediný váleček může být zahrán na kartičku korálu během kola. Pokud ještě hráč nemá svého krabíka na mořské hrací desce, musí být valeček umístěn na mořskou hrací desku. Jakýkoliv váleček, který zde doposud ležel, je odstraněn. Libovolné množství válečků může být zahráno na mořskou hrací plochu během jednoho kola. *(na str.10 kartičky korálů a dřevěné válečky)*

Akce 8: Vyměňte larví kostičku za kartičku polypu stejné barvy

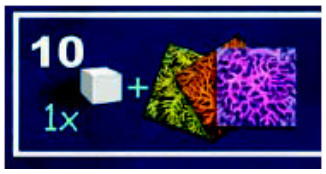


Vyměň larví kostičku za kartičku polypu stejné barvy. Polož larví kostičku k ostatním kostičkám vedle mořské hrací desky. Z pytlíku si vyber polyp odpovídající barvy (nebo si ho můžeš pro zrychlení hry vzít z pěti bonusových kartiček polypů ležící vedle mořské hrací desky a nahradit ji později). Kartičku polypu si hráč umístí za svoji clonu.

Akce 9: Žádná akce

Hráč nemusí provádět žádnou z výše uvedených akcí.

Akce 10: Nashromáždit larví kostičky a kartičky polypů



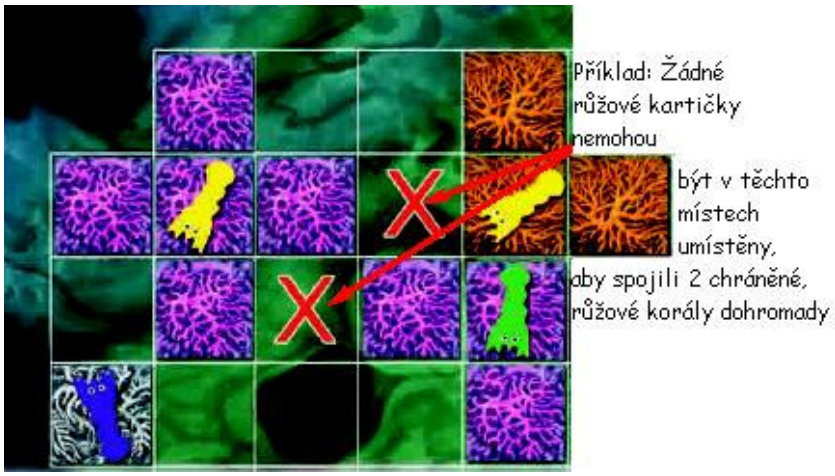
Na závěr, až dokončí všichni hráči akce, které si přáli vykonat, vezme se jedna larví kostička z mořské desky a všechny kartičky polypů, které u ní ležely. Hráč poté nahradí larví kostičku a kartičky polypů následovně:

1. Larví kostička je nahrazena další kostičkou stejné barvy.
2. Na každé místo, kde jsou méně než tři polypy, je přidána jedna kartička polypu.

Nahrazované kartičky polypů jsou náhodně losovány z pytlíku. Jestli jsou zde méně než tři kartičky polypů nebo nezbývají žádné larví kostičky, podívejte se na str.12 – konec hry. Hra poté přejde na dalšího hráče po směru hodinových ručiče

Pokládání kartiček polypů

Kartičky polypů mohou být pokládány na libovolné volné místo na útesu, kde doposud neleží žádný polyp nebo krabík (*viz. poznámka níže*), abyste založili nový korál nebo rozšířili ten existující. Jediná výjimka je (*viz. obrázek vpravo*), že kartička polypu nesmí být umístěna tak, aby spojila dva korály stejné barvy, které již obsahují krabíka (krabíci vás brání proti tomuto typu akcí).

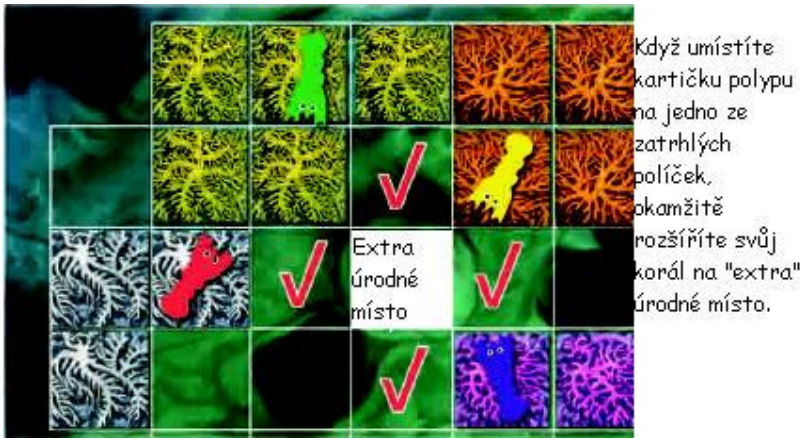


Poznámka: Jen krabík hráče, který je právě na tahu, může být na volném místě na útesu během kola. Na konci jeho kola se ale musí krabík přesunout na korál nebo zpět za clonu. Když váš krabík blokuje místo, kde chcete umístit svůj polyp. Kdykoliv ho jednoduše přesuňte pomocí akce 5.

Kartičky polypů mohou rozšířit jen korál stejné barvy. Korál rozšíříte, když hranou přiložíte kartičku polypu k již existujícímu polypu. Polypy nejsou propojené, pokud se dotýkají jen přes rohy.

Všechny kartičky polypů zahrané během jedné akce, nemusí tvořit nebo rozšiřovat stejný korál.

Na každém útesu se nachází světle označené "extra úrodné" místo označené hvězdicí. Kdykoliv je polyp přiložen hranou (ne rohem) k tomuto místu, korál se automaticky a okamžitě rozšíří na toto místo (je to povinné). Umístěte kartičku polypu, ležící vedle mořské desky, na "extra úrodné" místo.



Jedinou výjimkou se stává kartička polypu která by při položení polypu na "extra úrodné" místo propojila 2 korály stejné barvy obsahující krabíky. Za této okolnosti se bonusová kartička na "extra úrodné" místo nepřikládá. (Když už nebude dostupná žádná kartička polypu správné barvy, žádná bonusová kartička se nepřikládá – to je ale velmi málo pravděpodobné)

Bonusová kartička polypu získaná z "extra úrodného" místa se nepočítá do limitu čtyř kartiček, které mohou být umístěny za každou zahranou larví kostičku.

Rada: *V prvním kole je možné (pro každého hráče) zahrát dvě larví kostičky a následně dva typy polypů. Avšak zahrání druhého typu polypů nedoporučujeme, protože do hry můžete vložit jen jednoho krabíka za kolo. To znamená, že jeden z korálů, který by hráč založil, by nebyl chráněn. Pravděpodobně by byl zabrán jiným hráčem.*

Rada: *Když založíte korál vzdálený dvě místa od korálu stejné barvy, tyto korály nemohou být spojeny, pokud jsou chráněny oba chráněny krabíky. Tudíž oba korály jsou chráněny před napadením druhým korálem.*

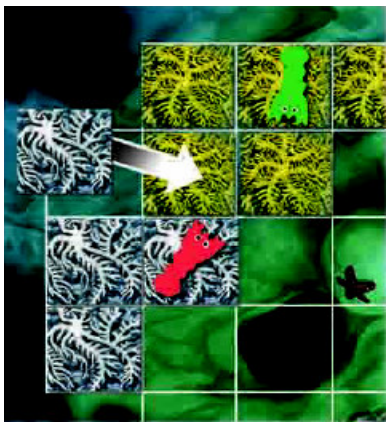
Rada: *Je jednodušší bránit korál na okraji útesu. Zde nemůžou být tak snadno napadeny.*

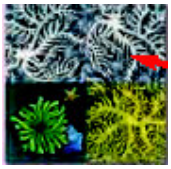
Rada: *Hráč rozrůstající tři až čtyři typy korálů má větší šanci dostat kartičku polypu, kterou potřebuje, než hráč specializující se na jeden nebo dva typy.*

Jak bylo dříve řečeno, s výjimkou akce 5, musí hráč dokončit jednu akci, než začne provádět další.
Hráč, který provedl druhou i třetí akci, nemůže položit již žádné polypy použité během akce 2, jakmile začal akci 3.

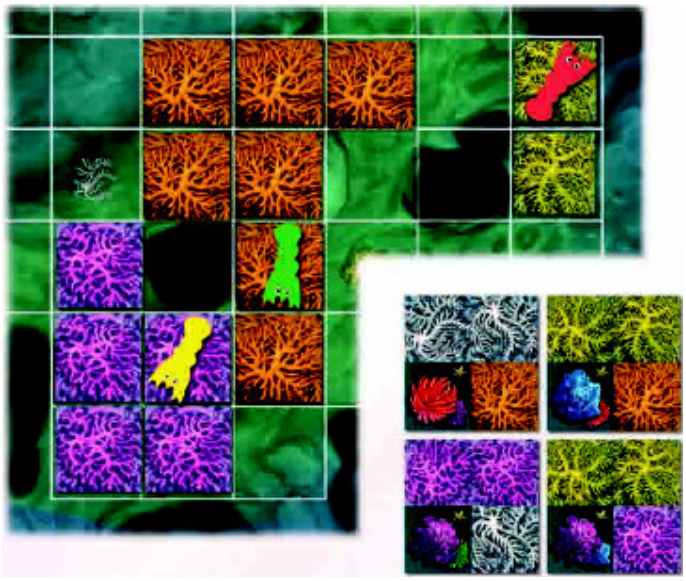
Napadení korálu

Za určitých okolností může polyp z jednoho korálu pohltit polyp druhého korálu jiné barvy. Útočící korál musí vždy obsahovat minimálně dva polypy. Korály útočí přidáním třetího nebo dalšího polypu na přilehlé místo obsazené nechráněným polypem (zkonzumují tento polyp). Útočící polyp nahradí kartičku polypu napadeného korálu.
Zkonzumovaný polyp je odstraněn z desky a umístěn před clonu útočícího hráče. Toto je klíčová cesta pro hráče, jak zvýšit svoje herní možnosti.





Příklad: Tato kartička korálu říká, že bílý korál je silnější než žlutý (bez ohledu na velikost korálů), protože bílý korál je zobrazen na vrchu kartičky korálu a žlutý na spodu. Bílé korály, které obsahují alespoň dva polypy mohou tudíž napadnout žluté korály (na str.10 kartičky korálů a dřevěné válečky). Při tomto útoku bílý polyp nahradí žlutý polyp. Žlutý polyp je odstraněn a položen před clonu útočícího hráče.



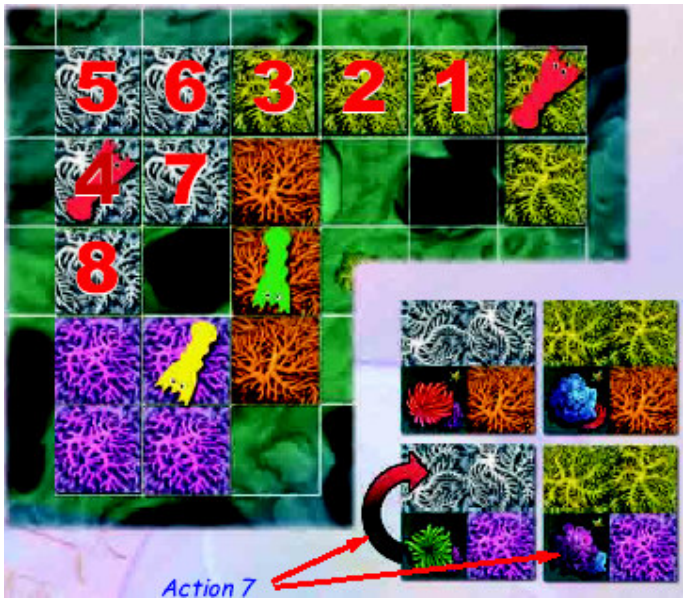
Příklad: *Na tahu je červený hráč. Za clonou má červený dva žluté polypy, čtyři bílé polypy, žlutou larví kostičku a bílou larví kostičku. Před clonou má červený bílý (zkonzumovaný) polyp.*

Jak naznačují kartičky korálů, bílé a žluté kartičky korálů jsou současně silnější než oranžové korály, růžové korály jsou současně silnější něž bílé korály a žluté korály jsou současně silnější než růžové.

Předtím než začne červený hrát. Pozice je ukázána na obrázku: Během kola červeného hráče zvolí tento hráč akce popsané níže. Výsledkem těchto akcí je obrázek zobrazený níže.

Během akce 2 zahraje červený žlutou larví kostičku a tři žluté polypy. První polyp je položen na místo 1. Žlutý korál červeného hráče nyní obsahuje tři polypy a to je dost k tomu, aby mohl napadnout oranžový korál. Žluté korály jsou silnější než oranžové korály, takže žluté korály mohou zkonzumovat oranžové polypy. Červený zahraje svoje další dva žluté polypy (na místo 2 a 3) a zkonzumuje dva oranžové polypy, které předtím byly na těchto místech.

Během akce 7 vymění červený jeden ze dvou oranžových polypů, které právě jeho žlutý korál zkonzumoval (a poté je položil před svou clonu) za fialový dřevěný váleček. Červený umístí fialový váleček na žluto-růžovou (vpravo dole) kartičku korálu. Výsledkem je, že další kartičky korálů, které zobrazují fialovou řasu (a dosud na nich není žádný váleček) jsou obráceny. V tomto případě je růžovo-bílý korál obrácen. Bílé korály jsou nyní silnější než růžové.



Během akce 3 zahraje červený bílou larví kostičku a čtyři bílé polypy zpoza clony + jeden zkonzumovaný polyp (který získal dříve) ležící před clonou. První dva polypy jsou zahrány na místa 4 a 5 a vytvoří tak nový korál. Nyní může napadnout jiný korál. Červený poté zahraje kartičky polypů na místa 6 a 7, kde zkonzumují dva oranžové polypy a na místo 8, kde zkonzumuje růžový polyp.

Během akce 4 položí červený svého krabíka na místo 4, aby chránil bílý korál.

Na konci kola si červený vybere tři nové polypy a larví kostičku (akce 10).

Červený má také tři (ze čtyř) oranžové a jeden růžový polyp před clonou, které zkonzumoval během kola.

Rada: Když hráč nahromadí několik polypů barvy, které nechce, je možné zahrát tyto polypy během akce 2 a zkonzumovat je během akce 3. V tomto případě hráč nasbírá hodnotnější zkonzumované polypy.

Rada: Zkonzumované polypy mohou být hrány bez limitu ke čtyřem polypům stejné barvy zahraným zpoza clony. Tudíž během akce 2 se hráč může rozhodnout, zda je možné zkonzumovat jeden z vlastních korálů v celém rozsahu. Potom bude okamžitě možné zahrát zkonzumované polypy během akce 3 jinde na desce nebo přeměnit jeden zkonzumovaný polyp na larví kostičku.
Korál nikdy nemůže napadnout korál stejného typu. Jedině se může spojit s korálem stejného typu, pokud na obou nesídlí krabík.

Konzumováním korálů se může stát, že jeden korál se rozdělí na dva nebo tři samostatné korály. Tyto korály dál přežívají odděleně.

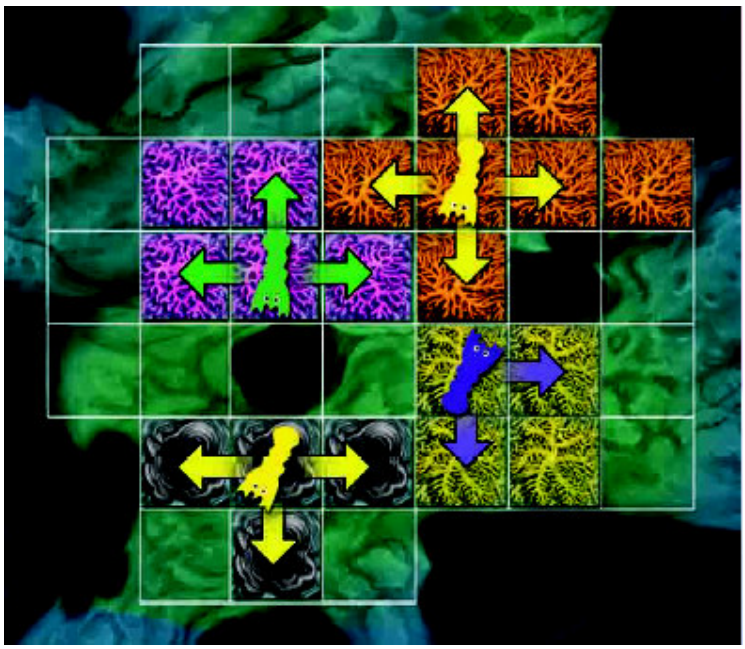
Zkonzumované polypy

Jak jsme již předesílali, když je nějaký polyp pohlcen druhým polypem, kartička polypu je položena před clonu hráče, který útok vyvolal. Každý zkonzumovaný polyp (je drahocenným zdrojem živin a) může být využit následovně:
(1) může být zahrán navíc k polypům hraným zpoza clony (akce 2 a 3). Zde není žádný limit v počtu zahraných zkonzumovaných polypů.
(2) může být vyměněn za larví kostičku stejné barvy (akce 6).
(3) může být vyměněn za dřevěný váleček libovolné barvy (akce 7).

Rada: *Pamatujte, že je možné přidat polypy ke korálům patřícím jiným hráčům. Je tudíž možné použít korál jiného hráče k napadení korálu dalšího hráče (nebo dokonce vlastní korál). To je často dobrá cesta k získání zkonzumovaného polypu.*

Krabíci

Krabíci brání polypy, na kterých leží, plus ostatní kartičky polypů, které sousedí s touto kartičkou (přes hranu) a jsou součástí stejného korálu. Krabíci nebrání polypy odlišných korálů.
Šipky na obrázku ukazují, které polypy jsou chráněny krabíky.



Krabíci mohou být přesunuti z polypu na volné místo na útesu během hráčova kola. Před ukončením kola ho však musí umístit na polyp nebo za clonu.

Dva krabíci nikdy nemohou být na stejném korálu.

Hráči nemohou mít na jednom útesu víc než dva své krabíky.

Krabíci, kteří nebyli doposud zahráni zůstávají za hráčovou clonou. Hráč není povinen sdělit kolik krabíků má za clonou, když bude tázán.

Kartičky korálů a dřevěné válečky

Každá kartička korálu je unikátní a zobrazuje dva z pěti druhů korálů. Dvojitý korál na vrchu kartičky říká, který z korálů je silnější. Polyp vpravo dole může být zkonzumován silnějším polypem (zobrazeným nad ním). Silnější korál vždy porazí slabší. Nezáleží na velikosti korálu.

Každý z korálů také zobrazuje dvě ze čtyř barev řas: modrá, zelená, fialová nebo červená (stejně jako dřevěné válečky), v levém spodním rohu a mohou také zobrazovat malou hvězdici. (na str.3 kartičky korálů) Jedna barva řasy je zobrazena ve předu (velká) a druhá za ní (malá).

Když si hráč vymění zkonzumovaný polyp za dřevěný váleček během akce 7, musí ho okamžitě zahrát. Možnosti zahrání válečku jsou závislé na tom, jestli už hráč zahrál krabíka na mořskou hrací desku (open-sea board), po snězení prvního korálu papušíkem (na str.11 papušík).

Pokud už hráč zahrál krabíka na mořskou hrací desku, může provést následující akce:
1. položit dřevěný váleček na místo pro dřevěný váleček na mořské hrací desce.
2. položit dřevěný váleček na kartičku korálu

Pokud hráč dosud nemá svého krabíka na mořské hrací desce, musí umístit dřevěný váleček na místo pro dřevěný váleček na mořské hrací desce. Hráč může vyměnit více zkonzumovaných polypů za váleček během jednoho kola, ale mohou umístit pouze jeden na kartičky korálů za kolo. Všechny ostatní válečky musí být umístěny na mořskou hrací desku.

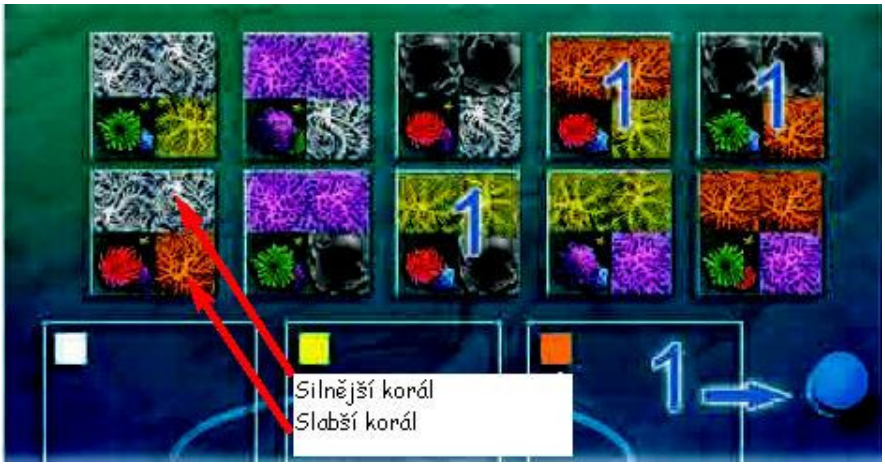
Když je dřevěný váleček položen na místo na mořské hrací desce, všechny kartičky korálů, které zobrazují velkou řasu stejné barvy jako váleček, jsou obráceny. Jestli zde již na mořské hrací desce nějaký váleček ležel, je vrácen zpět do zásoby. Jak jsme již zmiňovali, tato akce není omezena. Můžete ji zahrát vícekrát za kolo.

Pokud je dřevěný váleček umístěn na kartičku korálu, musí být stejné barvy jako velká řasa v levém spodním rohu. Na kartičce nesmí doposud ležet žádný jiný váleček. Všechny ostatní kartičky polypů, které mají stejnou barvu velké řasy jako právě označená kartička a neleží na nich váleček, jsou otočeny. Kartičky, na kterých již váleček leží, se neotáčí. Tato akce může být provedena jen jednou za kolo.

Na druhé straně korálové kartičky jsou vždy prohozeny korálové barvy a barvy řas. Řasa posílila dosud slabší korál a zesílila ho. Menší řasa zobrazená na kartičce je jen pro informaci. Říká hráčům, která řasa bude v popředí na druhé straně.

Rada: Pokládání dřevěných válečku na kartičky korálů je klíčová akce k vítězství ve hře. Dřevěné válečky zablokují kartičky korálů v této pozici po zbytek hry. Na konci hry každá kartička, na které je typ korálu silnější, zvyšuje hodnotu tohoto typu. Tudíž je výhodné pro hráče zablokovat kartičku korálu v takové poloze, aby zvýšila hodnotu polypů snědených jeho papušíkem.

Jak jsme již zmiňovali, když je zkonzumovaný polyp vyměněn za dřevěný váleček, váleček musí být okamžitě zahrán. Pokud není možné zahrát konkrétní barvu válečku, nemůže být ani vybrán.

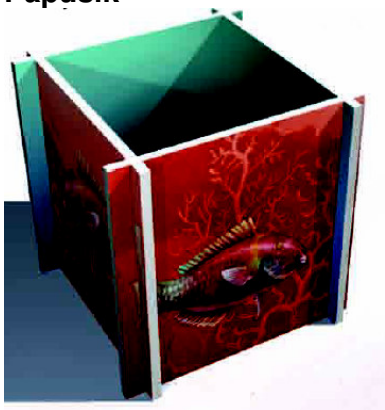


Příklad: Vrchní obrázek zobrazuje efekt na kartičky korálů, který vyvolá zahrání modrého dřevěného válečku.

Spodní obrázek zobrazuje řadu efektů, které vyvolá zahraný červený váleček. Čísly jsou označeny kartičky, kterých se to týká.

Hráč nemůže položit dřevěný váleček na poslední nezakrytou kartičku korálu (nastal by konec hry-na str.11 konec hry), pokud jeho papušík nezkonzumoval alespoň dvě kartičky polypů (počítá se i polyp snězený na začátku hry).

Papušík



Až je korál dostatečně velký – nejméně z pěti kartiček polypů – stává se dostatečnou potravou pro papušíka. Během akce 1, na začátku hráčova tahu, může hráčův papušík sníst jeden korál, který je nejméně pět kartiček polypů velký a je chráněn krabíkem tohoto hráče. Papušík nikdy nesní korál, chráněný krabíkem jiného hráče, nebo korál, který není chráněný.

Když papušík sní korál, čtyři kartičky polypů jsou vráceny zpět do pytlíku. Protřepejte pytlík, aby se kartičky polypů zamíchali mezi ostatní. Ostatní kartičky polypů jsou uloženy do hráčova papušíka (krabičky). Kartičky snědené papušíkem dají hráčům na konci hry vítězné body.

Jestli je to první korál, který hráčův papušík snědl, tak krabík, který korál chránil, je umístěn na mořskou hrací desku. Pokud již hráč papušíka na desce má, tak je i s kartičkami polypů umístěn do papušíka. Hráč, který má svého krabíka na desce, může od té chvíle pokládat dřevěné válečky na kartičky korálů.

Rada: *Dávejte pozor, kolik krabíků soupeřův papušík snědl a kdy máte očekávat konec hry. Například, jestli hráčův papušík snědl již dva krabíky, potom může hra skončit v dalších dvou kolech.*

Jestli již hráč zahrál tuto akci během tohoto kola, jeho papušík nesmí sníst další korál v tomto kole. Hráč musí počkat na další kolo.

Hráč může kdykoliv nahlédnout do svého papušíka. Nikdy ale nesmí nahlédnout do soupeřova.

Konec hry

Hra okamžitě končí pokud nastane nějaká z těchto situací:
1. Když jsou všechny kartičky korálů pokryty dřevěnými válečky.
2. Když jsou všichni krabíci jednoho z hráčů snědeny papušíkem.
3. Když dojdou všechny kartičky polypů. (málo pravděpodobné)
4. Pokud jsou k dispozici nevyhovující kartičky polypů nebo pokud nezbývá žádná larví kostička. (také velmi málo pravděpodobné)

Poznámka: *pokud se stane, že dojdou všechny kartičky polypů v pytlíku, dejte do pytlíku pět bonusových polypů a hrajte dál.*

Pokud hra skončí situací 1 či 2, všichni hráči kromě toho, který ukončil hru, mohou hrát ještě jedno kolo. Během tohoto kola mohou hráči jen sníst jeden korál svým papušíkem, ale místo čtyř polypů odstraní pět.

Vyhodnocení

Na konci hry, udává počet vítězných bodů obsah vašeho papušíka.
Každá snědená kartička polypu dává jeden bod plus jeden bod za každou kartičku korálů, která má silnější korál stejného typu jako kartička snědeného polypu. Každý polyp bude mít tudíž hodnotu od jednoho do pěti bodů.

Jestli má více hráčů stejné skóre, potom bude pořadí určeno porovnáním následujících podmínek v tomto pořadí:
1.Počet zkonzumovaných polypů před hráčovou clonou.
2.Počet nezahraných larvích kostiček.
3.Počet nezahraných polypů.
4.Počet polypů na desce vytvářející korál, chráněný krabíkem.
(Vždy se zkontroluje jen první podmínka a jestli je stav stále nerozhodný přejde se na další atd.)

Příklad počítaní bodů:

Typ korálu	Hodnota	První hráč	Druhý hráč	Třetí hráč	Čtvrtý hráč
Šedý	2	(2) 4	0	0	(3) 6
Růžový	3	0	(1) 3	0	(3) 9
Oranžový	2	0	0	(4) 8	0
Bílý	3	(3) 9	0	(4) 12	0
Žlutý	5	(1) 5	(4) 20	0	(1) 5
Celkem	15	18	23	20	20

Hodnoty typů korálů vám dají vždy v součtu 15 bodů. Číslo v závorce udává kolik polypů dané barvy snědl hráčův papušík.

Pro pokročilé

Až se hru pořádně naučíte, můžete vyzkoušet delší a více taktickou variantu hry s následujícími změnami:
1.Žádné bonusové kartičky nejsou k dispozici, když přiložíte kartičku polypu k extra úrodnému místu.
2.Při snězení korálu papušíkem, vrátíte do pytlíku 5 polypů místo 4 (na konci hry 6 místo 5).

Poděkování

Tvůrce hry:
Richard Breese.
Grafika:
Mariano Iannelli.

What's your game? vydalo Roku 2004, pro www.svet-deskovych-her.cz přeložil Prokop Opletal roku 2007