

DJ05068 Antarktická výprava – strategická hra

Věk: od 7 let

Počet hráčů: 2–4 hráči

Obsah hry: 72 karet oceánu, 4 herní desky Antarktická výzkumná stanice, 1 žeton začínajícího hráče.

Cíl hry: Nasbírejte dostatek krilu a ryb, abyste přilákali živočichy Jižního oceánu.

Hráč, který jako první získá **8 vítězných bodů**, vyhrává hru!

Příprava hry:

Zamíchejte karty oceánu a vytvořte z nich dobírací balíček, který položte obrázkem dolů doprostřed stolu.

Každý hráč si vezme svou herní desku a položí ji před sebe (při 2 hráčích použijte desky 1 a 2; při 3 hráčích desky 1 až 3; při 4 hráčích všechny desky).

Desky se rozdávají podle pořadí ve hře: první hráč dostane desku 1 a žeton začínajícího hráče, druhý hráč desku 2 atd.

Poznámka: Při hře 4 hráčů začíná čtvrtý hráč s 1 srdíčkem na své desce.



Průběh hry:

Hra se skládá z několika kol, dokud alespoň jeden hráč nezíská 8 vítězných bodů.

Když se tak stane, odehraje se aktuální kolo do konce a teprve potom se provede závěrečné vyhodnocení.

Příprava kola

Na začátku kola otočte **3 karty na každého hráče** (tj. 6 karet při 2 hráčích, 9 karet při 3 hráčích, 12 karet při 4 hráčích) a položte je **obrázkem nahoru doprostřed stolu**. Tyto karty vytvoří **trh**.

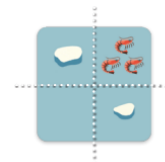
Hráč s žetonem začínajícího hráče zahájí kolo, poté se pokračuje po směru hodinových ručiček. Hráči se střídají, dokud na trhu nezůstanou žádné karty nebo dokud všichni po sobě nevynechají svůj tah.

Jak odehrát kolo

Hráči vykládají karty oceánu (mořské dno a hladina) kolem své výzkumné základny a vytvářejí tak své podmořské území. Každá karta je rozdělena na **4 čtvercová pole**, oddělená bílými čarami, které pomáhají správně zarovnávat karty při jejich přikládání.

Když je hráč na tahu, provede **jednu** z následujících čtyř akcí:

- Vezme kartu z trhu a přidá ji do svého podmořského území.
- Vezme kartu z trhu a uloží ji do své zásoby.
- Vezme kartu ze své zásoby a přidá ji do svého podmořského území.
- Vynechá svůj tah.



Tajemství karet oceánu

Existují **2 druhy karet oceánu**:



→ Karty mořského dna

Tyto karty se pokládají přímo na stůl, vedle již vyložené karty nebo vedle herní desky. Musí být přesně zarovnány s políčky vyznačenými bílými čarami.

Každá karta mořského dna musí ležet celou plochou na stole a nesmí překrývat jinou kartu.

Karty lze pokládat a uspořádávat libovolným způsobem.





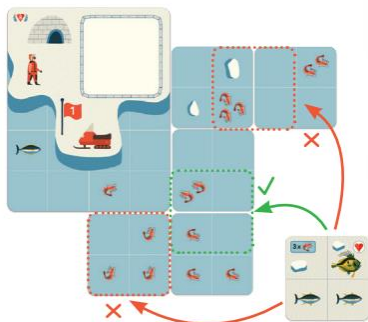
→ Karty hladiny

Tyto karty lze zahrát pouze tehdy, pokud máte **alespoň** takové množství zdrojů, jaké je uvedeno na kartě (kril nebo ryby potřebné k přilákání daného mořského živočicha).

Karty se vždy umísťují přes nejméně dvě již vyložené karty (karty mořského dna, karty hladiny nebo kombinaci karty a herní desky).

Karty hladiny **nikdy** nesmějí být položeny přímo na stůl a nikdy **nesmějí překrývat ledovec**.

Některé karty hladiny přinášejí vítězné body (srdíčka): ♥



→ Příklad: Kartu hladiny lze umístit do zeleně označené oblasti, protože překrývá dvě karty mořského dna a zároveň splňuje podmínku ryby živící se 3 kusy krilu. Nelze ji umístit do červeně označených oblastí, protože buď nepřekrývá dvě karty, nebo by překrývala ledovec.



Odložení karty do zásoby

Ve svém tahu se hráč může rozhodnout, že místo okamžitého zahrání uloží kartu z trhu do pole zásoby na své herní desce.

Pokud je toto pole již obsazené, musí být karta, která se v něm nachází, nejprve odhozena. Teprve poté lze na její místo uložit novou kartu.

Uložení karty do zásoby vám umožňuje plánovat budoucí tahy nebo zablokovat kartu, o kterou má zájem některý ze soupeřů.

Konec kola

Kolo končí, jakmile na trhu již nezůstane žádná karta, nebo všichni hráči postupně po sobě vynechají svůj tah.

Všechny karty, které na trhu zůstaly, se následně odhodí.

Žeton začínajícího hráče se předá hráči sedícímu nalevo. Poté se stejně jako na začátku kola vytáhnou tři karty na každého hráče (6 karet při 2 hráčích, 9 karet při 3 hráčích, 12 karet při 4 hráčích) a vyloží se obrázkem nahoru doprostřed stolu a vytvoří nový trh.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení:

Jakmile některý hráč dosáhne 8 vítězných bodů ♥, aktuální kolo se nejprve dohraje až do konce. Teprve poté proběhne závěrečné sčítání bodů. Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává hru.

V případě remízy vítězí hráč, který má více krilu.



Poznámka: Vítězné body z karet umístěných do zásoby se do konečného součtu nezapočítávají.

Autor hry: Julek

Ilustrace: Tom Frost

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové