

COOL CATCH

OBSAH

Herný plán, 6 ľadovcov, 6 figúrok Eskimákov, 1 figurka ľadového medveďa, 18 dielikov rýb, 24 žetónov rýb, 54 kariet, 45 kartónových mincí.

CIEĽ HRY

Zapoj sa do arktických pretekov a pokús sa zvíťaziť! Posúvaj Eskimákov, chytaj ryby a predávaj ich na trhu. Ale buď opatrný pri love rýb, pretože na konci každého ťahu získaš peniaze len za jeden konkrétny druh ryby! Dávaj si pozor na omrzliny a dúfaj v úlovok storočia!

PRÍPRAVA HRY

- ❖ Pred prvou hrou opatrne vylúpni z kartónu žetóny rýb a mince. Všetky dieliky s označením X môžeš z hry odstrániť.
- ❖ Vytvor herný plán. Najprv umiestni na stôl ľadovce a potom na nich polož herný plán tak, aby ľadovce prešli cez diery v pláne.
- ❖ Žetóny rýb zamiešaj lícom nadol a umiestni ich na ľadové diery na hernom pláne. Potom žetóny otoč.
- ❖ Dve mince s označením 1 a ľadového medveďa polož na trh do stredu herného plánu. Eskimákov umiestni podľa farby na príslušné stany. Ostatné mince zatiaľ nechaj v krabici, keďže ich budeš potrebovať vždy len na konci ťahu.
- ❖ Každý hráč dostane 3 odlišné dieliky rýb. Zvyšné dieliky sa v hre nepoužijú, môžeš ich vrátiť späť do krabice.
- ❖ Karty zamiešaj a rozďaj všetkým hráčom po 6 kariet. Zo zvyšných kariet vytvor balíček a polož ho vedľa herného plánu. Svoje karty neukazuj ostatným!
- ❖ Hru začína hráč, ktorý naposledy chytil rybu. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

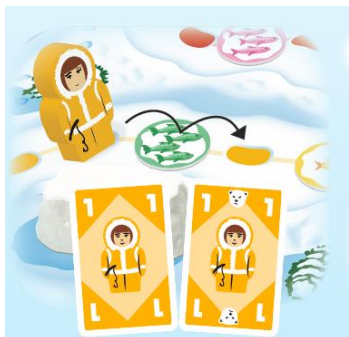


PRIEBEH HRY

Každý hráč môže posunúť ľubovoľného Eskimáka, pokiaľ má na ruke príslušnú farbu!

1. Aby si posunul Eskimáka, musíš z ruky zahrať rovnakú farbu karty, akú má Eskimák. Kartú vylož pred seba. Ak máš na ruke viac kariet rovnakej farby a s rovnakým počtom krokov, môžeš ich zahrať naraz.
2. Posuň Eskimáka o toľko krokov koľko je ich znázornených na karte/kartách, ktoré si zahral. Ak Eskimák pri pohybe prejde cez nejaké žetóny rýb, alebo zastane na políčku s týmto žetónom, získa tieto žetóny rýb.
3. Karty, ktoré si zahral odhod' na odkladací balíček a dotiahni si rovnaký počet kariet. Karty v odkladacom balíčku sa znova v hre nepoužijú. Keď sa minie doberací balíček, odkladací balíček sa znova nemieša. Hráči však v hre pokračujú ako zvyčajne.
4. Kolo končí, keď niektorý z hráčov posunie jedného z Eskimákov na trh v strede herného plánu.

- Hráč, ktorý posunul Eskimáka na trh, získa 2 mince, ktoré sú tam položené. Každý hráč si spočíta ryby, ktoré predáva a dostane príslušné množstvo peňazí (viď bodovanie).
- Pred začiatkom nového kola vráť žetóny rýb na hernú plochu a doplň dve mince s hodnotou 1 na trh. Hráč, ktorý by bol na ťahu, keď sa skončilo kolo, začne nové kolo.



*Žltý Eskimák sa posunul!
Nie je podstatné, že jedna karta má
na sebe obrázok ľadového medveďa
a druhá nie.*

ĽADOVÝ MEDVEĎ

Ak na posun Eskimáka zahráš kartu s obrázkom ľadového medveďa, **musíš** najprv presunúť figúrku ľadového medveďa na iný ľadovec a potom môžeš posunúť Eskimáka. Každý ľadovec sa týči nad cestičkou jedného Eskimáka. Eskimák, ktorý je na cestičke s ľadovým medveďom na ľadovci, sa **nemôže posunúť!**

Ak nemáš na ruke karty s ľadovým medveďom, stále môžeš ľadového medveďa presunúť, ak mu dáš jeden žetón ryby zo svojej zásoby (žetón potom polož mimo herného plánu). Potom zahraj kartu/y a posuň Eskimáka ako zvyčajne.

Ak chceš posunúť Eskimáka, ktorý je na cestičke s ľadovým medveďom na ľadovci, môžeš tak urobiť, ale musíš zaplatiť žetón s najvyšším počtom rýb, ktorý si v priebehu hry získal. Ak máš viacero takých žetónov s rovnakým počtom rýb, vyber si, ktorého žetónu sa vzdáš. Žetón polož mimo herný plán. Vezmi si kartu/y, ktoré si zahral späť na ruku, Eskimáka vráť na miesto, odkiaľ prišiel a opakuj svoj ťah.



BODOVANIE

V hre sú tri druhy rýb a mušle, ktoré sú univerzálne a môžeš ich použiť ako ktorýkoľvek druh ryby pri bodovaní. Aby si vyhral kolo, snaž sa nazbierať čo najviac rýb jedného druhu. Pri bodovaní si vyber jeden druh ryby, ktorý chceš predať. Za každú takú rybu a mušľu si vezmi jednu mincu a odhod' dielik

so zvoleným druhom rýb mimo herný plán. Tento dielik rýb bude odteraz mimo hry a aj keď získaš ryby takéhoto druhu, nemôžeš ich už viac predať v tejto hre.

KONIEC HRY

Hra končí po treťom bodovaní, kedy sa odhodí posledný dielik rýb. Hráči si spočítajú mince zo všetkých troch kôl a hráč s najvyšším počtom mincí sa stáva víťazom.