

# KAMAKAI

**Tvůrci:** Fabrice Lamouille, Jonathan Favre-Godal, Owen Davey

**Věk:** od 4 let

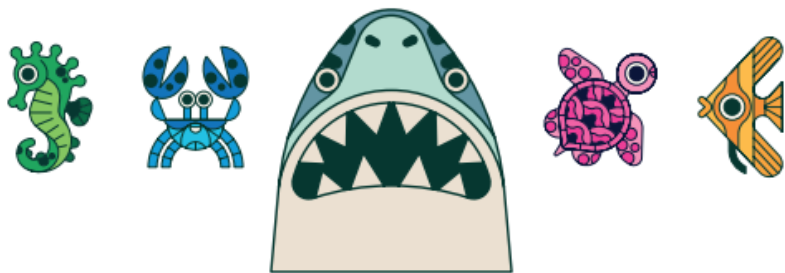
**Počet hráčů:** 2 až 5

**Délka hry:** 10 minu

Seznam se se zvířaty, která obývají moře a buď první, kdo získá 1 rybu, 1 želvu, 1 kraba a 1 mořského koníka. Ale pozor! Hrozný Kamakai, největší z tygřích žraloků, se také potuluje těmito vodami a děsí ostatní živočichy.

## CÍL HRY

Buď první, kdo získá 4 různé mořské tvory, ale dávej si pozor na útoky tygřího žraloka! Jeden jediný hod kostkou tě může připravit o jednoho z tvých živočichů.



## OBSAH BALENÍ

\* 52 karet s mořskými živočichy. Jsou tu čtyři různé druhy: ryba, mořský koník, želva a krab, každý z nich ve čtyřech barvách: v červené, žluté, zelené a modré. Pokud je ilustrace v šedé barvě, karta se považuje za bezbarvou.



\* 1 kostka: 4 strany s barevným puntíkem, 1 strana s mořskou řasou a 1 strana se žralokem



\* 5 žetonů s tygřím žralokem

## NEŽ ZAČNETE HRÁT

Každý hráč dostane jeden žeton se žralokem a položí si ho před sebe na stůl – úplně doleva. Zbývající žetony se vrátí do krabice, a během hry se už nepoužijí.

Zamíchejte karty s mořskými živočichy a vytvořte dobírací paklík. Položte ho lícem dolů doprostřed stolu, tak, aby na něj všichni hráči lehce dosáhli. Vedle paklíku nechte místo pro odhazování karet (odhazovací paklík). Začíná nejmladší hráč, nebo ten, kdo se umí usmát jako žralok.



## PRAVIDLA HRY

Když je hráč na tahu, provede postupně tyto 3 akce:

1. Vezme si kartu s mořským živočichem
2. Položí tuto kartu napravo od svého žetonu se žralokem
3. Hodí kostkou

### 1. Vezme si kartu s mořským živočichem

Vezmi si kartu s mořským živočichem a polož ji před sebe, napravo od svého žetonu se žralokem. Můžeš si vzít buď

- **A)** Vrchní kartu z dobíracího paklíku (která je lícem dolů, a nevidíš tak, jaké je tam zvíře) **NEBO**
- **B)** Vrchní odhozenou kartu z odhazovacího paklíku, pokud tam nějaká je (ta je lícem nahoru, a vidíš tak, kterého živočicha si bereš).



### 2. Položí tuto kartu lícem nahoru napravo od svého žetonu se žralokem

Novou kartu můžeš položit kamkoli do řady vedle žetonu se žralokem, a taky můžeš proházet karty, které v této řadě leží.

### 3. Hodí kostkou

Poté, co jsi kartu někam položil, hod' kostkou!

**Na kostce padne barevný puntík:** Pokud máš alespoň 1 kartu s mořským živočichem v barvě, která padla na kostce, musíš tu kartu vzít a odhodit ji lícem nahoru na odkládací paklík (pokud jich máš vzít, vyhodíš jen jednu z nich). Pokud žádnou takovou kartu nemáš, nic se neděje a tvůj tah končí.



**Na kostce padne žralok:** Odhod' kartu, která je hned vedle žetonu se žralokem, lícem nahoru do odkládacího paklíku.

**Na kostce padne mořská řasa:** Nic se neděje a tvůj tah končí. Dále je na řadě hráč nalevo od tebe.

### Skryti v mořské řase

Některé karty s mořskými živočichy mají na jedné straně dole nakreslený obrázek mořské řasy (resp. její půlku). Pokud si na začátku svého tahu vezmeš takovou kartu a položíš ji vedle jiné karty s půlkou řasy, tvůj tah okamžitě končí. Nemusíš už házet kostkou, protože tví živočichové jsou před žralokem schováni v mořských řasách!



### TIP: Bezbarvé karty s mořskými živočichy

Karty s mořskými živočichy bez barvy mají menší šanci skončit v odkládacím paklíku, protože tam mohou skončit pouze pokud vám padne na kostce žralok, a oni jsou hned vedle vašeho žetonu.

### Zvláštní případ: Prázdny dobírací paklík

Pokud už není žádná karta v dobíracím paklíku, zamíchej odkládací paklík, otoč ho rubem nahoru, a vytvoříš tak z něj nový dobírací paklík.

## KONEC HRY

Jakmile se hráči podaří shromáždit před sebou alespoň 1 exemplář každého ze čtyř mořských živočichů (tedy želvu, kraba, mořského koníka a rybu), bez ohledu na to, v jaké jsou barvě (počítají se i bezbarvé karty), okamžitě vyhrává, a nemusí už házet kostkou.

