

✦ DJECO Frostline ✦

DJ05068

VĚK: od 7 let

POČET HRÁČŮ: 2- 4 hráči

OBSAH HRÝ:

72 karet „Oceánu“, 4 destičky hráčů „Antarktická výzkumná stanice“, 1 žeton „1. hráč“

CÍL HRÝ:

Nasbírat dostatek krilu a ryb, abyste přilákali živočichy z Jižního oceánu.

První hráč, který získá 8 vítězných bodů, vyhrává hru!

PŘÍPRAVA HRÝ:

Zamíchejte karty oceánu a položte je doprostřed stolu lícem dolů jako dobírací balíček.

Každý hráč si vezme jednu výzkumnou stanici a položí ji před sebe (2 hráči si vezmou destičky 1 a 2 / 3 hráči destičky 1 – 3 a 4 hráči všechny destičky). Výzkumné stanice se rozdávají podle pořadí hráčů: 1. hráč dostane stanici 1 + žeton s kachnou „1. hráč“, 2. hráč stanici 2 atd.

Pozn.: Při hře ve 4 hráčích začíná 4. hráč hru s jedním srdcem na své desce.





PRAVIDLA HRY:

Hra se hraje v několika kolech, dokud alespoň jeden z hráčů nezíská 8 vítězných bodů. Když k tomu dojde, končí současné kolo a spočítají se body.

Příprava kola:

Na začátku kola vyložte doprostřed stolu lícem nahoru 3 karty na každého hráče (6 karet pro 2 hráče, 9 karet pro 3 hráče, 12 karet pro 4 hráče). Tyto karty tvoří trh. První hráč začíná kolo, poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Každý zahraje svůj tah, dokud na trhu nezůstanou žádné karty nebo všichni hráči postupně nevynechají svůj tah.



Průběh tahu:

Hráči umisťují karty oceánu (mořské dno a povrch) okolo své výzkumné stanice a tvoří tak a objevují své mořské dno. Každá karta je tvořena ze 4 polí ohraničených bílými čarami, díky kterým lze správně napojovat karty.



Ve svém tahu hráč provede jednu ze 4 následujících akcí:

- Vezme jednu kartu z trhu a přidá ji ke svému mořskému dnu.
- Vezme jednu kartu z trhu a položí ji do své zásoby.
- Vezme kartu ze zásoby a přidá ji ke svému mořskému dnu.
- Vynechá tah.

Tajemství karet Oceánu: Existují dva typy karet oceánu:

Karty „mořské dno“



Karty mořského dna se pokládají přímo na stůl, vedle již položené jiné karty nebo výzkumné stanice. Musí být přesně zarovnané podle polí určených bílými čarami. Každá karta mořského dna musí ležet celá na stole: žádná část nesmí překrývat jinou kartu. Karty mohou být libovolně otočené.

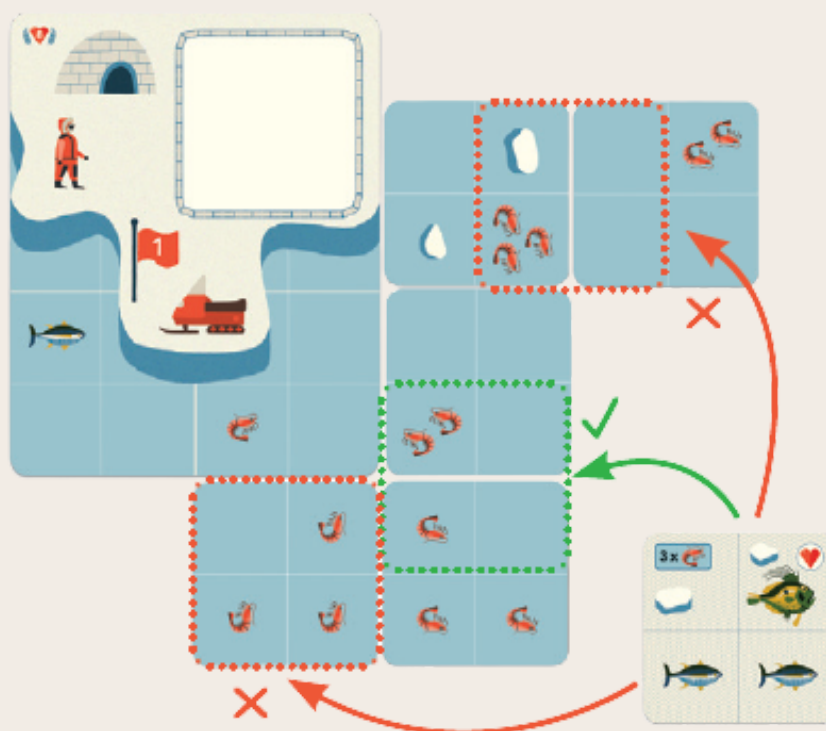


Karty „povrch“



Karty povrchu můžete zahrát, pokud máte alespoň takové množství zdrojů, které je uvedeno na kartě (kril nebo ryby potřebné pro výživu mořských živočichů). Pokládají se vždy nejméně na dvě karty, které jsou již ve hře (karty mořského dna, povrchu nebo kombinaci jedné karty a výzkumné stanice). Nikdy nemůžou být položeny přímo na stůl nebo překrývat ledovec. Některé karty „povrchu“ přinášejí také vítězné body. ❤️

Příklad: Karta povrchu může být umístěna do oblasti vyznačené zeleně, protože překrývá 2 karty mořského dna a zároveň splňuje podmínku, že ryba potřebuje 3 krily. Karta nemůže být umístěna do oblasti vyznačené červeně, protože buď nepřekrývá 2 karty nebo se na místě nachází ledovec.



Uchování karty do zásoby



Během svého tahu se hráč může rozhodnout umístit jednu kartu z trhu do políčka „Zásoba“ na své výzkumné stanici, místo aby kartu zahrál hned. Pokud je toto políčko již obsazené, odhodte nejprve kartu, která se v něm nachází, abyste místo ní mohli umístit novou kartu.

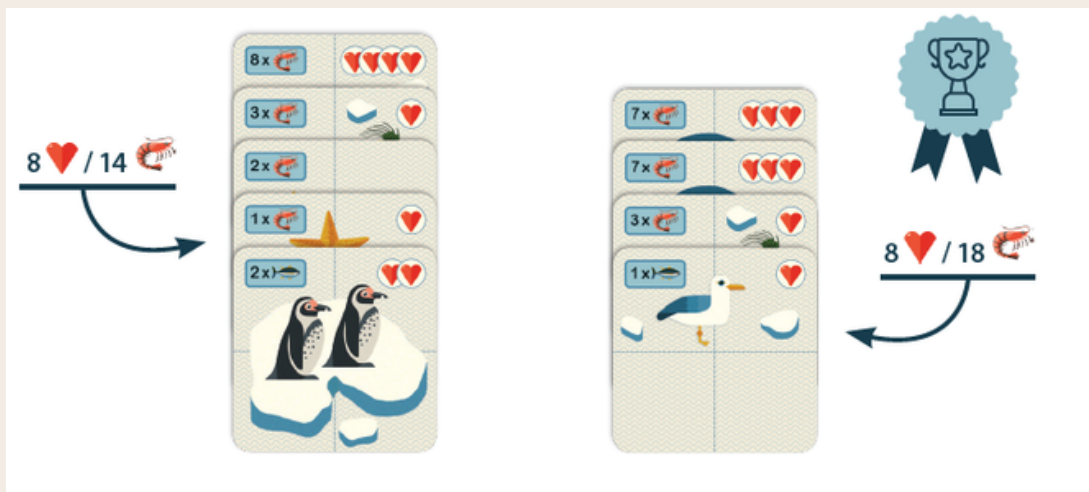
Uchování karty v zásobě vám umožňuje naplánovat další tahy nebo zablokovat kartu, kterou chce získat protihráč.

Konec kola:

Kolo končí, když na trhu již nejsou žádné karty nebo když všichni hráči postupně vynechají svůj tah. Zbylé karty na trhu se odhodí. Žeton kachny (1. hráč) se posune hráči vlevo. Poté se stejně jako v předchozím kole vyloží doprostřed stolu lícem nahoru 3 karty na každého hráče (6 karet pro 2 hráče, 9 karet pro 3 hráče, 12 karet pro 4 hráče) a vytvoří se nový trh.

KONEC HRY:

Jakmile některý hráč získá 8 bodů, dokončí se aktuální kolo a následně se spočítají body. Hráč, který má nejvíce vítězných bodů, vyhrává hru. V případě stejného počtu bodů vyhrává hráč, který má víc krilu.



Pozn.: Případné vítězné body na kartách umístěných v zásobě se do závěrečného bodování nepočítají.

