



Zábavná hra s kostkami pro veselé rybáře

pro 2 – 5 hráčů od 8 let • od Davida Rigoloneho

Rybaření je koníček, který vyžaduje výdrž. Proto je dobré, pokud má člověk při ruce nějaký ten povzbuzující prostředek, třeba v podobě silného espressa. Pokud ho vypijete v ten pravý okamžik, neuplave vám z háčku žádný pořádný úlovek. A s trochou štěstí při házení kostkou budete mít určitě úspěch!

Obsah hry

- 29 rybiček (28 modrých, 1 žlutá)
- 6 kostek (2 červené, 3 modré, 1 bílá)
- 10 černých žetonů
- pravidla hry

Cíl hry

Cílem hráčů je neusnout při rybaření a chytit co nejvíce rybiček. Ale pozor: žlutá rybička může při rovnocenném počtu znamenat vítězství!

Příprava hry

- Do spodní části krabičky položte všechny rybičky. Krabička představuje rybník a umístí se doprostřed stolu. Při hře dvou nebo tří hráčů použijte pouze 19 rybiček (18 modrých a 1 žlutou).
- Každý hráč obdrží 2 espressa v podobě černých žetonů.
- Připravte si 6 kostek.



Průběh hry

- Určete hráče, který začne. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Ten, kdo je na řadě, hodí 3 modrými a 2 červenými kostkami.
- Po hodu má hráč možnost hodit každou kostkou jednotlivě ještě jednou, aby si vylepšil výsledek.
- Když hráč dokončí své hody, závisí na kombinaci hozených kostek, zda je buď
 - povoleno rybařit!, NEBO
 - jestli se vydá na lup ryb.
- Potom je na řadě další hráč.

Povoleno rybařit!

Aby hráč mohl rybařit, potřebuje, aby na kostce padl alespoň jeden červ, jeden háček a jedna vlnka. Existují tři druhy vlnek:

- **Jednoduchá vlnka** – platí za 1.
- **Dvojitá vlnka** – platí za 2.
- **Prázdná vlnka** – platí za 0,5.

Počet hozených háčků se násobí počtem vlnek. Barva kostky přitom nehraje roli. Výsledek násobení udává, kolikrát hráč nyní může házet bílou kostkou, se kterou se rybaří. *Poznámka:* pokud při násobení nevyjde celé číslo, zaokrouhluje se.

Příklad:

Eva napoprvé hodila:



Eva má možnost hodit každou kostkou ještě jednou, aby si vylepšila výsledek hodu. K rybaření potřebuje červa. Proto hodí červenou kostkou znovu a má štěstí.

S červem sice nyní může rybařit, ale přesto by si svůj výsledek ráda ještě dále vylepšila. Hází modrou kostkou, která ukáže prázdnou vlnku. Bohužel má smůlu a hodí znovu prázdnou vlnku. Výsledek této kostky je konečný, protože každou kostkou lze hodit znovu pouze jednou. Je se svým výsledkem stále nespokojená, a proto hází modrou kostkou, se kterou původně hodila jednoduchou vlnku. Má štěstí a při novém hodu hodí dvojitou vlnku. Rozhodne se, že už nebude házet dál.

Její konečný výsledek je tedy:



To znamená, že nyní smí hodit bílou kostkou 3x. (1 háček krát 3,5 vlnky = 3,5 - zaokrouhлено na 3 hody)

Hráč nyní může házet bílou kostkou, aby nychtal ryby.

Pokud hodí:



rybičku, může si vzít jednu z rybníka.



dvě rybičky, smí si z rybníka vzít dvě rybičky, ale pouze tehdy, pokud jednou červenou kostkou hodil jednoho červa. Pokud hráč hodil červa pouze modrou kostkou, smí si vzít pouze jednu rybičku. *Poznámka:* je dobré nechat kostky ležet, jak padly, dokud hráč nedokončí svůj tah.



botu: smůla! Hráč si nesmí vzít žádnou rybičku.



Z-Z-Z: Budíček! Hráč nesmí házet dál. Jeho tah je hned u konce. Aby neusnul, může se hráč před začátkem házení bílou kostkou rozhodnout, že si dá jedno espresso. Při tom musí odevzdat jeden černý žeton, který se položí na stranu. Pokud se rozhodl pro espresso, platí všechny

hody  jako hody .

Hráč si sice nesmí vzít žádnou rybičku, ale může házet dál, pokud to kombinace hozených kostek dovoluje.

Vzhůru na lup!

Některé kombinace hozených kostek hráčům umožňují, aby ostatním spoluhráčům uloupili již nychtané rybičky:

3 + 2 stejné symboly:

Příklad:



Hráč smí jinému spoluhráči uloupit jednu rybičku.

4 stejné symboly:

Příklad:



Hráč smí uloupit dvě rybičky, buď obě dvě jednomu spoluhráči, nebo po jedné dvěma spoluhráčům.

5 stejných symbolů:

Hráč smí uloupit tři rybičky, buď všechny jednomu spoluhráči, nebo odděleně více spoluhráčům.

Zvláštní kombinace =

3 stejné symboly na modré + 2 stejné symboly na červené kostce:

Hráč si může buď:

- vzít černý žeton od jednoho spoluhráče nebo žeton, který již odložil stranou, NEBO

- pohnout rybičkou. Přitom se může rozhodnout, zda rybičku
 - a) vytáhne z rybníka a dá ji libovolnému hráči – včetně sebe,
 - b) vezme jinému hráči a dá ji jinému hráči – včetně sebe, nebo
 - c) vezme jinému hráči a vrátí ji zpátky do rybníka.

Tyto manipulace s rybičkami mohou pro hráče především ke konci hry znamenat vítězství, a to i v případě, kdy sám nenachytal nejvíce rybiček.

Příklad:

Martin nachytal 9 rybiček, Michael 8, Eva 6 a Adam 5 – mezi nimi je i žlutá rybička. Eva je na řadě a hodí 3 háčky modrými a 2 červy červenými kostkami = zvláštní kombinace. Rozhodne se, že Michaelovi dá poslední rybičku z rybníka. Díky tomu budou mít Martin a Michael stejný počet modrých rybiček. To znamená, že oba hráči vypadávají z hodnocení a vyhrává Eva, protože po Martinovi a Michaelovi má nyní nejvíce rybiček (viz konec hry).

Tip: Pokaždé, když vytáhnete z rybníka rybičku nebo ji uloupíte, je dobré rozhodnout se pro žlutou rybičku, protože ta může být rozhodující pro vítězství ve hře (viz konec hry).

Konec hry

Hra končí, jakmile vytáhnete z rybníka poslední rybičku. Vyhrává ten hráč, který nachytal nejvíce rybiček. Při stejném počtu vyhrává hráč, který chytil žlutou rybičku. Pokud žádný z hráčů s nejvyšším a shodným počtem rybiček nemá žlutou rybičku, vypadávají oba z hodnocení a vyhrává ten hráč, který má po nich nejvyšší počet rybiček. Pokud nastane situace, že i dále mají dva hráči stejný počet rybiček, je postup následující:

Příklad stejný počet: hraje se v pěti hráčích. 2 hráči mají vždy po 10 modrých rybičkách, a proto vypadávají z hodnocení. Tři další hráči mají vždy po 3 rybičkách, znovu stejný počet. Vyhrává hráč se žlutou rybičkou.

Pokud máte ke hře „Espresso Fishing“ otázky nebo připomínky, obraťte se, prosím, na nás:
Piatnik Praha s.r.o. • Lužná 591 • 160 00 Praha 6
info@piatnik.cz • www.piatnik.cz

Upozornění! Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.