

Zocelte se a vydejte se na nejhorší rybářský výlet svého života. Nachyptejte tolik děsivých věcí, kolik jen půjde, ale pokud to se štěstím přeženete, výčitky svědomí vám vezmou vítr z plachet.

HERNÍ MATERIÁL

8 malých úlovků



6 středních úlovků



4 velké úlovky

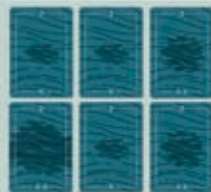


ANATOMIE KARTY



PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte všech 18 karet úlovků dohromady a rozdělte je do šesti hromádek po 3 kartách zvaných loviště.
2. Zkontrolujte, zda jsou na vrchních kartách lovišť vidět alespoň 3 malé stíny. Pokud ne, zamíchejte loviště s největším viditelným stínem. Opakujte případně s dalšími lovišti, dokud nejsou vidět 3 malé stíny.
3. Hráč, kterého dnes nejvíce trápily výčitky svědomí, bude začínajícím hráčem.



PRŮBĚH HRY

Od prvního hráče a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají v tazích a rybaří. Ve svém tahu hráč postupně dobere 2 karty z libovolných lovišť. Jednu se pokusí ulovit a druhou hodí licem dolů zpět do vody.

Upozornění: Některé schopnosti se výslovně odvolávají na karty, nebo na úlovky. „Karta“ je libovolná karta úlovku v lovišti, zatímco „úlovek“ je libovolná karta úlovku, který hráč chytil. Cokoli chyčeného je „úlovek“, i kdyby to měla být chobotnice nebo noha.



CHYČENÍ ÚLOVKU

Každý hráč začíná se **silou 0**, která se zvyšuje o celkový počet háčků (🪝) na všech chyčených úlovcích, včetně vyčerpaných (pootočených) úlovků. Pokud je síla aktivního hráče shodná nebo větší než **obtížnost** na kartě, kterou si vybral, může ji chytil, což vyjádří vyložení karty licem nahoru před sebe. Každý hráč by měl všechny své chyčené úlovky rozložit tak, aby na ně všichni hráči viděli.

V každém tahu musí aktivní hráč chytil 1 úlovek, pokud je to možné, a nechycené karty hodit licem dolů zpátky. Nesmí chytil víc úlovků, i kdyby mu to jeho síla dovozovala. Neaktivním hráčům zůstanou nechycené karty skryty.



Příklad: Se silou 3 chytíte obtížnost 3.

HOZENÍ ÚLOVKU ZPÁTKY

Když házíte kartu zpátky, umístíte ji licem dolů do jednoho ze 6 lovišť:

- Pokud existují prázdná loviště, musíte si vybrat prázdné loviště.
- Nesmíte překrýt malý stín, pokud nejsou na vrchních kartách všech lovišť malé stíny.

POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Na začátku svého tahu (před rybařením) může aktivní hráč využít libovolný počet schopností na nevyčerpaných úlovcích, které chytil. Abyste použili schopnosti, otočte svůj úlovek o 90 stupňů, čímž ho **vyčerpáte**.

Jakmile je jednou úlovek vyčerpaný použitím schopnosti nebo jinými efekty, zůstane vyčerpaný po zbytek hry, a to i v případě, že ho převezme jiný hráč. Schopnosti vyčerpaných úlovků nelze použít, stále si však zachovávají své ostatní charakteristiky, včetně síly, hodnoty, typu a obtížnosti.



VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hra končí, pokud byly vychytány všechny úlovky, nebo pokud hráči nemají dostatek síly, aby chytili jakýkoli ze zbývajících úlovků.

Každý hráč si sečte hodnotu úlovků, které natchytil. Hráč, případně hráči, kteří chytili **nejvíce zrůdných** úlovků, ztratí dva body hodnoty.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem hry. V případě shody vítězí ten hráč ve shodě, který má nejméně zrůdných úlovků. Pokud shoda nadále trvá, tito hráči vítězství sdílejí.

Příklad:

$$3 + 2 + 1 - 1 = 5 \text{ bodů}$$



POZNÁMKY KE SCHOPNOSTEM

Muréna: Zabraňuje tomu, aby na jejího vlastníka působily efekty všech vlastností, a to včetně efektů, které působí na všechny hráče. Například pokud Agnes použije schopnost své murény a Bruno poté použije svého hnilce, hráč po pravici Agnes předá kartu přímo hráči po levici Agnes, zcela ji přitom vynechají.

Všekalmar, plachetník, trnucha: Nevyužívají schopnost zacileného úlovku, pouze ho vyčerpají (pootočí).

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

TLAMA
games

button
shy

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Tomáš Tvrď, Pavel Škalický,
Eliška Schmucková

Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

Autor hry: Judson Cowan, **Vývoj:** Mike Mullins,

Hlavní tester: Vince Tagle, **Pravidla:** Ian Howard,

Redakce: Michael Lee, **Ilustrace:** Judson Cowan,

Grafický design: Judson Cowan, Milan Zivkovic

Další hry najdete na stránce tlamagames.com



2-3 HRÁČI | VĚK 8+ | 15 MINUT