

HRA PRO JEDNOHO
SNADNÁ PRAVIDLA
SUPROVÁ ZNOVUHRATELNOST

Na tomto zapomenutém ostrůvku v zapadlém koutě oceánu číhají hladová zvířata! Vaším cílem je ovládnout jejich divokou povahu a nasměrovat je k oblíbené potravě tak, aby na konci zůstal jen jeden najedený přeživší.

OBSAH

16 karet zvířat
2 mořská zvířata (žralok a velryba)

PŘÍPRAVA HRY

Karty mořských zvířat umístíte stranou lícem nahoru.

Zbytek karet zvířat zamíchejte a náhodně je rozložte lícem nahoru do mřížky 4x4. Ta představuje mapu ostrova.



JAK HRÁT

Provádějte tahy podle níže uvedeného postupu, dokud není možné provést další tah. V každém tahu jedno zvíře sežere jiné a poté aktivujete svou speciální schopnost.

POŽÍRÁNÍ

Vyberte jedno zvíře na mapě, které bude predátorem, a posuňte jej na sousedící kartu zvířete (kořisti), aby ji pozřelo.

Predátor může jist pouze přímo sousedící kořist (nikoli diagonálně sousedící) a pouze takovou, která má hodnotu o 1, 2 nebo 3 nižší, než je jeho vlastní.

PŘÍPUSTNÝ TAH

KAŽDA Z TĚCHTO KOŘISTÍ JE PŘÍPUSTNÁ, PROTOŽE SOUSEDÍ S PREDÁTOREM A JEJICH HODNOTA JE O 1, 2 NEBO 3 NIŽŠÍ.

NEPŘÍPUSTNÝ TAH

HODNOTA KOŘISTI NENÍ O 1, 2 NEBO 3 NIŽŠÍ.
PREDÁTOR SE PŘESUNUL BEZ KOŘISTI.
PREDÁTOR SE POKUSIL POŽRÍT KOŘIST S VYŠŠÍ HODNOTOU.

POZNÁMKY K POŽÍRÁNÍ

Predátor se vždy posune na kořist. Kořist se nehýbá.

Po pozření se obě karty umístí na sebe. Vytvoří tak jednu hromádku. Hromádka se může každým dalším požíráním dále zvětšovat.

Celá hromádka se považuje za jedno zvíře a její hodnota je hodnota zvířete navrchu.

Zvířata na hromádce se pohybují společně, ať už při požírání nebo při vyhodnocování speciálních schopností.

Kdykoli hromádka pozře kořist, vždy ji umístíte navrch pozřené kořisti.

Pořadí hodnot v hromádce nelze měnit.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

Po pozření kořisti se aktivuje speciální schopnost predátora. Schopnost musíte vždy vyhodnotit a nemůžete požírat, pokud ji nemůžete vyhodnotit.

PŘÍKLAD TVOŘENÍ HROMÁDEK



Predátor s hodnotou 7 požírá kořist se 4 a přesouvá se na ni.



Hromádka má nyní hodnotu 7, s kartou o hodnotě 4 pod ní.



Hromádka s hodnotou 7 požírá 6. Celá hromádka (7 a 4) se nyní přesune navrch 6.

POZNÁMKY K POHYBU

Některé schopnosti vyžadují, abyste pohybovali zvířaty.

Pohybovat se mohou pouze zvířata na mapě. Mořská zvířata se nikdy nepohybují a nejsou součástí mapy.

Zvířata se mohou přesouvat pouze na volná pole.

Zvířata se mohou přesouvat i na volná pole mimo původní mapu (představte si mapu jako mřížku, která se rozšiřuje všemi směry).

Pokud se zvíře pohybuje o více polí, může přecházet přes jiná zvířata, pohyb však musí skončit na volném poli.

Pokud se zvíře pohybuje o více polí, může měnit směr pohybu. Například se může pohnout dolů a poté doprava, aby se posunulo o 2 pole (pokud je cílové pole volné).

Pokud se zvíře pohybuje o více polí, nesmí skončit na poli, ze kterého vyšlo. Například se nemůže pohnout doleva a poté zpět doprava.

MOŘSKÁ ZVÍŘATA

Kdykoli během svého tahu můžete odhodit kartu mořského zvířete a využít její schopnost. Během jednoho tahu můžete odhodit i více mořských zvířat.

Pokud je schopnost mořského zvířete v rozporu se speciální schopností predátora, schopnost predátora se ignoruje.

VÍTĚZSTVÍ

Hra končí ve chvíli, kdy už nemůžete provést další tah včetně vyhodnocení speciální schopnosti karty. Poté spočítáte, kolik karet zvířat (bez případných zbylých mořských) vám zbývá na mapě. Pokud na mapě zůstala 3 nebo méně zvířat, vyhráli jste hru! Jinak prohráváte.

Zbývá jedno zvíře: Darwinův následovník

Zbývají 2 zvířata: Omylem odborníkem

Zbývají 3 zvířata: Stážista na ostrově

POZNÁMKY KE KARTÁM

Máte-li dotazy ohledně konkrétní karty, navštivte naše FAQ k Ostrovu k sežrání na následující adrese:

<https://www.tlamagames.com/ostrov-k-sezrani>



TLAMA
games

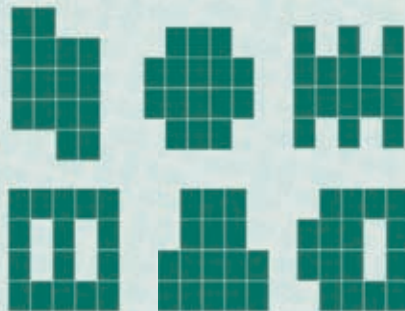
ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA
PRAHA, ČESKÁ REPUBLIKA
WWW.TLAMAGAMES.COM

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA
PŘEKLAD: TEREZA PADECKÁ
KOREKTURY: TOMÁŠ TVRDÝ,
PAVEL SKALICKÝ, ELIŠKA SCHMUCKOVÁ
GRAFICKÁ ÚPRAVA: MATĚJ UHLÍŘ

PŘIDAVNÉ VÝZVY

Chcete-li zvýšit obtížnost hry, zkuste hrát bez jednoho či obou mořských zvířat, nebo experimentujte s jiným rozložením karet podle níže uvedených příkladů:



AUTOR HRY: SCOTT ALMES
GRAFIKA: ANNIE WILKINSON
NÁVRH: JASON GREENO
GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAEL LEE
FAQ A NAŠE DALŠÍ HRY NAJDETE
NA TLAMAGAMES.COM



1 HRÁČ | VĚK 8+ | 15 MINUT