



# KLOFNI RYBKU™

**PRAVIDLA HRY**

**MINDOK**

# TIRÁŽ

## Autoři hry, vývoj, umělecké vedení a úprava:

Molly Johnsonová, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## Ilustrace:

Dylan Mangini

## Grafický design:

Dylan Mangini a Shawn Stankewich

## Vedoucí projektu:

Nicolas Bongiu

## Produkce:

David Lepore, Adelheid Zimmerman

## Český překlad:

Daniel Knápek

## Zvláštní poděkování:

Kimberley Bamburak, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Colin, Madeline, Isaac a Brendan Dams, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Peter McPherson, Robert Newton, Vladimír Orellana, Aaron Russin, Cody Thompson, Alex Uboldi, Josh Williams, Kyndra Williams, Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers a Zephyr Workshop.



©2023 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.  
Deep Dive a příbuzné značky jsou registrované obchodní známky  
Alderac Entertainment Group, Inc. nebo Flatout Games.  
Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně.



Výhradní distributor pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



[mindok.cz](http://mindok.cz)

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

# ÚVOD

**KLOFNI RYBKU** je rychlá a zábavná rodinná hra založená na principu pokoušení štěstí a vytváření sad. Potápějte se spolu se svojí skupinkou tučňáků hluboko pod hladinu oceánu a shromážděte co nejbohatší sbírku potravy!

## HERNÍ MATERIÁL

- 160 žetonů oceánu
- 18 dřevěných tučňáků
- 1 žeton začínajícího hráče / posledního ponoru
- pravidla hry



tučňáci – po 3 v každé ze 6 barev



žeton začínajícího hráče / posledního ponoru

## ŽETONY OCEÁNU

hloubka 1	hloubka 2	hloubka 3	hloubka 4	hloubka 5	celkem
 *6	 *4	 *7	 *3		20
 *8	 *7				15
 *24 1-2 body (8 v každé barvě)	 *21 2-4 body (7 v každé barvě)	 *15 3-5 bodů (5 v každé barvě)	 *12 5-7 bodů (4 v každé barvě)	 *12 8-10 bodů (4 v každé barvě)	84
 *6	 *8	 *8	 *8	 *11	41
celkem 44	celkem 40	celkem 30	celkem 23	celkem 23	160

# PŘÍPRAVA HRY

V závislosti na počtu hráčů použijte pouze základní sadu žetonů oceánu (1–3 hráči), nebo základní a také rozšiřující sadu žetonů oceánu (4–6 hráčů).

**Poznámka: Žetony oceánu z rozšiřující sady, určené pro hru 4–6 hráčů, mají v pravém horním rohu značku (↕).**



- 1 Žetony oceánu otočte lícem dolů a roztřídte do 5 hromádek podle hloubky. Každou hromádku důkladně zamíchejte a poté žetony rozprostřete na stole tak, aby na jednom konci byly žetony z nejmenší a na druhém z největší hloubky [tj. od nejsvětlejší po nejtmaší modrou]. Poté dle počtu hráčů z každé hloubky vyřaďte určitý počet náhodně vybraných žetonů:

počet hráčů	použité sady žetonů	Počet náhodně vyřazených žetonů
1	základní	7 z každé hloubky
2	základní	7 z každé hloubky
3	základní	3 z každé hloubky
4	základní + rozšiřující	5 z každé hloubky
5	základní + rozšiřující	4 z každé hloubky
6	základní + rozšiřující	3 z každé hloubky

hloubka 1



hloubka 2



hloubka 3



hloubka 4



hloubka 5



Vyřazené žetony oceánu vraťte do krabice, aniž byste se podívali na jejich lícovou stranu. V této partii je nepoužijete a neměli byste vědět, co na nich je.

- 2 Dejte každému hráči 3 tučňáky v jedné barvě.
- 3 Hráč, který si naposledy dal rybu, bude začínat, dejte mu žeton začínajícího hráče / posledního ponoru.

Nyní jste připraveni ponořit se pod vodu a KLOFNOUT RYBKU!

# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY 3 HRÁČŮ

1



2



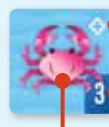
3



# CÍL HRY

Ve hře **KLOFNI RYBKU** se budete nořit s tučňáky pod hladinu oceánu a sbírat potravu, ze které budete skládat sady a získávat za ně body. Budou vás čekat rozhodnutí, jak se pohybovat ve stále zrádnějších vodách plných predátorů – budete hrát na jistotu a jen se plácát v mělčinách, nebo se vydáte hlouběji za větší a chutnější potravou?

## ŽETON POTRAVY



označení  
pro 4–6  
hráčů

body

druh potravy  
(3 různé barvy)

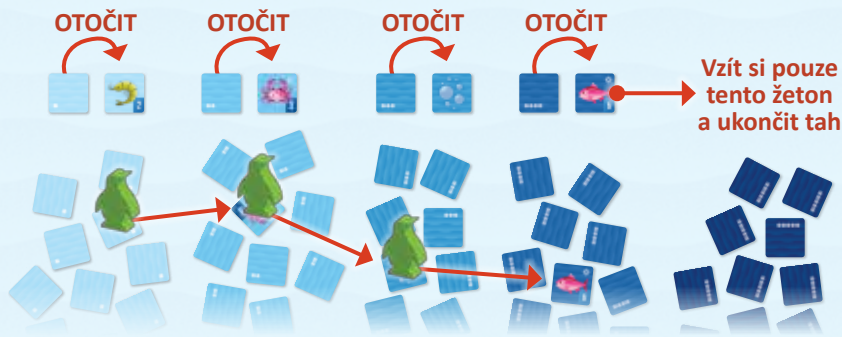
# PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu se budete s jedním tučňákem potápět v oceánu a otáčet žetony v každé hloubce, dokud se buďto nerozhodnete vynořit s žetonem potravy či kamene, nebo nenarazíte na žeton predátora! Na začátku každého tahu musíte začít v nejmenší hloubce (přeskočit ji můžete pouze díky uvězněnému tučňákovi nebo žetonu kamene – viz níže).

**Poznámka: V každém tahu musíte vždy začít v nejmenší hloubce a postupovat hloub a hloub. Není-li výslovně uvedeno jinak, nesmíte žádnou hloubku přeskočit.**

Prohlédněte si hloubku 1 a pokračujte následovně:

1. Buď si vezmete žeton z této hloubky, který je již otočený lícem vzhůru, nebo v dané hloubce otočte nový žeton. Rozhodnete-li se vzít si žeton, který byl před vaším tahem již otočený lícem vzhůru, **MUSÍTE** se s ním vynořit a váš tah končí.



2. Pokud se rozhodnete otočit žeton z dané hloubky, jeho druh určí, jaké budete mít dále možnosti:

- A. Pokud odhalíte **žeton bublin**: **musíte** pokračovat do následující hloubky a zopakovat v ní krok 1.
- B. Pokud odhalíte **žeton kamene**: můžete se rozhodnout vynořit se s tímto žetonem a ukončit svůj tah, nebo žeton kamene nechat na místě, pokračovat do následující hloubky a zopakovat v ní krok 1.
- C. Pokud odhalíte **žeton potravu**: můžete se rozhodnout vynořit se s tímto žetonem a ukončit svůj tah, nebo žeton potravu nechat na místě, pokračovat do následující hloubky a zopakovat v ní krok 1.
- D. Pokud odhalíte **žeton predátora**: váš tah okamžitě končí! Položte svého tučňáka na právě otočený žeton predátora.



**Důležitá výjimka:** Pokud jste v předchozím tahu získali žeton kamene, můžete se rozhodnout ho využít k hlubšímu ponoru (tak jako skuteční tučňáci za tím účelem polykají kamínky)! Žeton kamene odhodte (vraťte jej do krabice – je vyřazen ze hry) a poté začněte ponor v libovolné hloubce namísto povinného začínání od hloubky 1.

## KONEC TAHU

Opakujte tyto kroky a ponořujte se stále hlouběji, dokud se buďto nevynoříte s žetonem potravu či kamene, nebo dokud nenarazíte na žeton predátora. Jakmile váš tah skončí, je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček.



## Vynoření

Když se vynoříte s žetonem potravy, položte jej před sebe na stůl lícem vzhůru, kde budou tvořit mřížku: 3 sloupce v jednotlivých 3 barvách. Žetony potravy musíte do mřížky umísťovat **v pořadí, v jakém jste je získali**, první růžovou potravu tedy musíte umístit do horního řádku, druhou do druhého řádku atd. Jednotlivé řádky mohou obsahovat žetony potravy z různých hloubek.

růžová zelená žlutá



1. sada

2. sada

3. sada

## Predátoři

Když narazíte na žeton predátora, musíte na tento žeton položit svého tučňáka. Tento tučňák je nyní predátorem uvězněn. A přestože se uvězněný tučňák již nemůže dále nořit hlouběji, pomáhá vašim zbylým tučňákům, jelikož v oceánské hlubině odvádí pozornost predátorů. To znamená, že v budoucích tazích budete moci přeskakovat hloubku, v níž máte uvězněného tučňáka, a pokračovat až do následující hloubky.



**Poznámka: Můžete se rozhodnout nevyužít možnost přeskocit hloubku, kde máte uvězněného tučňáka, a místo toho v této hloubce otočit nebo si vzít žeton jako obvykle.**

## Návrat tučňáků

Pokud váš třetí a poslední tučňák narazí na žeton predátora, vaši tučňáci se **ihned** vrátí zpět k vám. Všichni tři včetně toho, který právě narazil na predátora, vyplavou zpátky na hladinu. Nevrátí se ale s prázdnou! Když si berete své tučňáky, můžete si k nim vzít i **JEDEN** žeton potravy nebo kamene otočený lícem vzhůru. Tento žeton musí být z jedné z hloubek, kde jste měli uvězněného tučňáka (včetně toho nejposlednějšího).



Vezměte si své tučňáky zpět a k nim i 1 žeton otočený lícem vzhůru z hloubky, kde byl jeden z nich uvězněný.





# KONEC HRY

Závěrečná fáze nastává, jakmile kterýkoli hráč otočil poslední lícem dolů ležící žeton v libovolné hloubce (tj. alespoň 1 hloubka obsahuje pouze žetony otočené lícem vzhůru). Poté proveďte následující kroky:

- Aktivní hráč dokončí svůj tah jako obvykle, poté je na tahu další hráč.
- Jakmile bude na tahu opět začínající hráč (hráč s žetonem začínajícího hráče / posledního ponoru), otočí tento žeton vzhůru stranou POSLEDNÍ PONOR na znamení, že všichni hráči před sebou mají ještě jeden tah. Začínající hráč poté odehraje svůj poslední tah jako obvykle, poté bude na tahu další hráč.

**Poznámka:** Pokud závěrečnou fázi spustí začínající hráč, odehrajete ještě celá 2 kola, protože žeton začínajícího hráče / posledního ponoru otočíte, až když se začínající hráč znovu dostane na tah.



V této závěrečné fázi mohou všichni hráči při ponorech přeskakovat všechny hloubky, v nichž se již nenachází žádný žeton ležící lícem dolů. Takové hloubky vyhodnocujte, jako by v nich každý hráč měl uvězněného tučňáka.

Jakmile hráč po pravici začínajícího hráče odehraje svůj poslední tah, hra skončí a hráči si spočítají body!



# ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

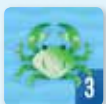
Hráči si spočítají body získané za žetony potraviny. Za každou dokončenou sadu žetonů potraviny (tj. celý řádek 3 žetonů ve všech 3 různých barvách) získáte součet bodů vytištěných na žetonech potraviny.

Za žetony v neúplných sadách získáte polovinu součtu bodů vytištěných na žetonech potraviny v tomto řádku, zaokrouhлено dolů.

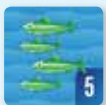
Hráč s nejvyšším celkovým součtem bodů se stává vítězem hry!

V případě shody vyhrává hráč s nejvíce dokončenými sadami žetonů potraviny. Pokud shoda přetrvává, hráči ve shodě vítězství sdílí.

## PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ



.....  $1 + 9 + 3 = 13$  bodů



.....  $2 + 7 + 5 = 14$  bodů



.....  $(4 + 3) / 2 = 3$  body



.....  $9 / 2 = 4$  body

Celkem .....  $34$  bodů

# SÓLOVÝ REŽIM

## Příprava hry

Hru připravte jako pro hru 2 hráčů, navíc ale vedle žetonů hloubky 1 položte tučňáka jiné než vaší barvy. Tento tučňák představuje virtuálního protihráče. Vezměte si žeton začínajícího hráče / posledního ponoru.

## Průběh vašeho tahu

Jako první jste na tahu vy. Svůj tah odehrajte stejným způsobem jako ve hře více hráčů. Poté je na tahu virtuální protihráč.

## Průběh tahu virtuálního protihráče

- Virtuální protihráč vždy otočí jeden žeton v hloubce, vedle které se nachází jeho tučňák.
- Pokud otočí žeton potrav, kamene nebo bublin, vezme si jej a přidá do své mřížky.
- Pokud otočí žeton predátora, nechá jej na místě a poté si vezme 1 lícem vzhůru ležící žeton potrav z dané hloubky, je-li tam nějaký, dle následující priority: žeton potrav v barvě, které má nejméně > žeton potrav nejvyšší hodnoty > žeton potrav dle vaší volby.

Poté, co virtuální protihráč otočí 1 žeton, se jeho tučňák posune hlouběji – položte jej vedle následující hloubky, kde otočí žeton

ve svém příštím tahu. Když virtuální protihráč odehraje tah v největší hloubce, vrátí se zpátky k nejmenší hloubce.

Partie pokračuje stejným způsobem jako ve hře více hráčů. Závěrečná fáze může nastat po tahu vašem i po tahu virtuálního protihráče a platí pro ni obvyklá pravidla. Virtuální hráč vždy odehraje poslední tah celé partie. Pokud se jeho tučňák bude nacházet vedle hloubky, v níž již nemůže otočit žádný žeton, ihned se posune k následující hloubce.

## Závěrečné vyhodnocení

Své body spočítejte obvyklým způsobem.

## Závěrečné vyhodnocení virtuálního protihráče

Virtuální protihráč získá body dle vámi vybrané obtížnosti:

**Snadná:** Plný počet bodů za dokončené sady potrav. Polovina bodů za neúplné sady. 1 bod za každý žeton kamene.

**Střední:** Plný počet bodů za dokončené sady potrav. Polovina bodů za neúplné sady. 3 body za každý žeton kamene.

**Těžká:** Plný počet bodů za všechny žetony potrav. 5 bodů za každý žeton kamene. 3 body za každý žeton bublin.

# STRUČNÝ PŘEHLED

## Průběh tahu

1. Buďte si z dané hloubky vezměte žeton ležící lícem vzhůru, nebo v ní otočte nový žeton. Pokud se rozhodnete vzít žeton ležící lícem vzhůru, vynoříte se s ním a váš tah skončí.
2. Pokud se rozhodnete otočit žeton z dané hloubky, jeho druh určí, jaké budete mít dále možnosti:
  - A. Pokud odhalíte **žeton bublin**: **musíte** pokračovat do následující hloubky a zopakovat tam krok 1.
  - B. Pokud odhalíte **žeton kamene**: můžete se rozhodnout vynořit se s tímto žetonem a ukončit svůj tah, nebo jej nechat na místě, pokračovat do následující hloubky a zopakovat tam krok 1.
  - C. Pokud odhalíte **žeton potravu**: můžete se rozhodnout vynořit se s tímto žetonem a ukončit svůj tah, nebo jej nechat na místě, pokračovat do následující hloubky a zopakovat tam krok 1.
  - D. Pokud odhalíte **žeton predátora**: váš tah okamžitě končí! Položte svého tučňáka na právě otočený žeton predátora.



## Vynoření

růžová zelená žlutá



1. sada

2. sada

3. sada

## Predátoři



## Návrat



Vezměte si své tučňáky zpět a k nim i 1 žeton otočený lícem vzhůru z hloubky, kde byl jeden z nich uvězněný

## LÍBÍ SE VÁM KLOFNI RYBKU?

Sdílejte #klofnirybku

Sledujte nás @hry.mindok

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.