



# KLOFNI RYBKU™

**PRAVIDLÁ HRY**

**MINDOK**

# TIRÁŽ

## **Autori hry, vývoj, umelecké vedenie a úprava:**

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

## **Ilustrácie:**

Dylan Mangini

## **Grafický design:**

Dylan Mangini a Shawn Stankewich

## **Vedúci projektu:**

Nicolas Bongiu

## **Produkcia:**

David Lepore, Adelheid Zimmerman

## **Slovenský preklad:**

Ondrej Pudmerický

## **Špeciálne poďakovanie:**

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 príbuzné značky sú registrované obchodné známky  
Alderac Entertainment Group, Inc. alebo Flatout Games.  
Všetky práva vyhradené. Vyrobené v Číne.



Výhradný distribútor pre 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 rýchla a zábavná rodinná hra založená na princípe pokúšania šťastia a vytváraní sád. Potápajte sa spolu so svojou skupinkou tučniakov hlboko pod hladinu oceánu a zhromaždíte čo najbohatšiu zbierku potravy!

## HERNÝ MATERIÁL

- 160 žetónov oceánu
- 18 drevených tučniakov
- 1 žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru
- pravidlá hry



tučniaky – 3 v každej zo 6 farieb



žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru

## ŽETÓNY OCEÁNU

hĺbka 1	hĺbka 2	hĺbka 3	hĺbka 4	hĺbka 5	spolu
 *6	 *4	 *7	 *3		20
 *8	 *7				15
 *24 1-2 body (8 v každej farbe)	 *21 2-4 body (7 v každej farbe)	 *15 3-5 bodov (5 v každej farbe)	 *12 5-7 bodov (4 v každej farbe)	 *12 8-10 bodov (4 v každej farbe)	84
 *6	 *8	 *8	 *8	 *11	41
spolu 44	spolu 40	spolu 30	spolu 23	spolu 23	160

# PRÍPRAVA HRY

V závislosti od počtu hráčov použijete len základnú sadu žetónov oceánu (1–3 hráči), alebo základnú a tiež rozširujúcu sadu žetónov oceánu (4–6 hráčov).

**Poznámka: Žetóny oceánu z rozširujúcej sady, určené pre hru 4–6 hráčov, majú v pravom hornom rohu značku (♠).**



- 1 Žetóny oceánu otočte lícom nadol a roztriedte do 5 hromádok podľa hĺbky. Každú hromádku dôkladne zamiešajte a potom žetóny rozprestrite na stole tak, aby na jednom konci boli žetóny z najmenšej a na druhom z najväčšej hĺbky (t. j. od najsvetlejšej po najtmavšiu modrú). Potom podľa počtu hráčov z každej hĺbky vyradte určitý počet náhodne vybraných žetónov:

Počet hráčov	Použité sady žetónov	Počet náhodne vyradených žetónov
1	základná	7 z každej hĺbky
2	základná	7 z každej hĺbky
3	základná	3 z každej hĺbky
4	základná + rozširujúca	5 z každej hĺbky
5	základná + rozširujúca	4 z každej hĺbky
6	základná + rozširujúca	3 z každej hĺbky

hĺbka 1



hĺbka 2



hĺbka 3



hĺbka 4



hĺbka 5



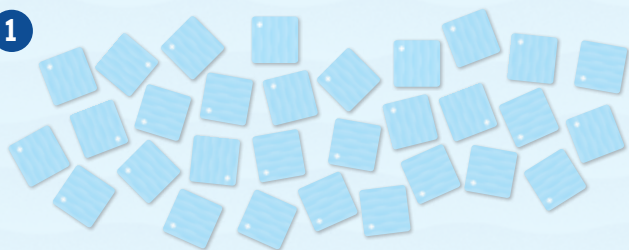
Vyradené žetóny oceánu vráťte do krabice, bez toho, aby ste sa pozreli na ich lícovú stranu. V tejto partii ich nepoužívajte a nemali by ste vedieť, čo na nich je.

- 2 Dajte každému hráčovi 3 tučniakov v jednej farbe.
- 3 Náhodne vyberte začínajúceho hráča a dajte mu žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru.

Teraz ste pripravený ponoriť sa pod vodu a KLOFNÚŤ RYBKU!

# PRÍKLAD PRÍPRAVY HRY 3 HRÁČOV

1



2



3



# CIEĽ HRY

V hre **KLOFNI RYBKU** sa budete ponárať s tučňiakmi pod hladinu oceánu a zbierať potravu, z ktorej budete skladať sady a získavať za ne body. Budú vás čakať rozhodnutia, ako sa pohybovať v stále zradnejších vodách plných predátorov – budete hrať na istotu a len sa plieskať v plytčinách, alebo sa vydáte hlbšie za väčšou a chutnejšou potravou?

## ŽETÓN POTRAVY



označenie  
pre 4–6  
hráčov

body

druh potravy  
(3 rôzne farby)

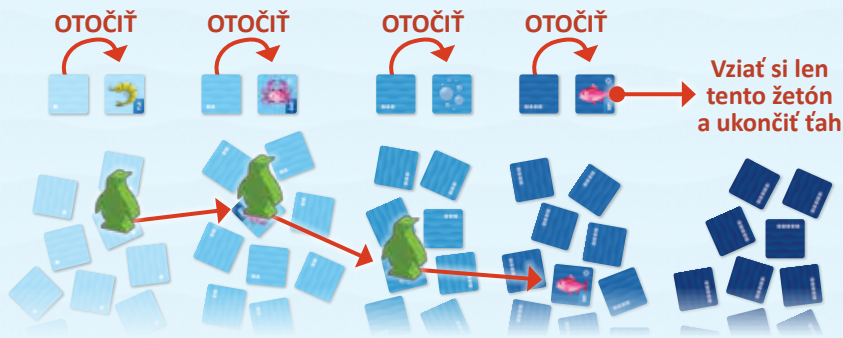
# PRIEBEH HRY

Vo svojom ťahu sa budete s jedným tučňiakom potápať v oceáne a otáčať žetóny v každej hĺbke, pokiaľ sa buď nerozhodnete vynoriť so žetónom potravy či kameňa, alebo nenarazíte na žetón predátora! Na začiatku každého ťahu musíte začať v najmenšie hĺbke (preskočiť ich môžete len vďaka uväznenému tučňiakovi alebo žetónu kameňa – viď nižšie).

**Poznámka: V každom ťahu musíte vždy začať v najmenšej hĺbke a postupovať hlbšie a hlbšie. Ak nie je výslovne uvedené inak, nesmiete žiadnu hĺbku preskočiť.**

Pozrite si hĺbku 1 a pokračujte nasledovne:

1. Buď si vezmete žetón z tejto hĺbky, ktorý je už otočený lícom nahor, alebo v danej hĺbke otočte nový žetón. Ak sa rozhodnete vziať si žetón, ktorý bol pred vašim ťahom už otočený lícom nahor, **MUSÍTE** sa s ním vynoriť a váš ťah končí.



2. Pokiaľ sa rozhodnete otočiť žetón z danej hĺbky, jeho druh určí, aké budete mať ďalej možnosti:

- A. Pokiaľ odhalíte **žetón bublín**: **musíte** pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať v nej krok 1.
- B. Pokiaľ odhalíte **žetón kameňa**: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo žetón kameňa nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať v nej krok 1.
- C. Pokiaľ odhalíte **žetón potravy**: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo žetón potravy nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať v nej krok 1.
- D. Pokiaľ odhalíte **žetón predátora**: váš ťah okamžite končí! Položte svojho tučniaka na práve otočený žetón predátora.



**Dôležitá výnimka:** Pokiaľ ste v predchádzajúcom ťahu získali žetón kameňa, môžete sa rozhodnúť ho využiť k hlbšiemu ponoru (tak ako skutočné tučniaky za týmto účelom prehltajú kamienky)! Žetón kameňa odhodte (vráťte ho do krabice – je vyradený z hry) a potom začnite ponor v ľubovolnej hĺbke namiesto povinného začínania od hĺbky 1.

## KONIEC ŤAHU

Opakujte tieto kroky a ponárajte sa stále hlbšie, pokiaľ sa buď nevynoríte so žetónom potravy či kameňa, alebo pokiaľ nenačíte na žetón predátora. Len čo váš ťah skončí, je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.



## Vynorenie

Keď sa vynoríte so žetónom potravy, položte ho pred seba na stôl lícom nahor, kde budú tvoriť mriežku: 3 stĺpce v jednotlivých 3 farbách. Žetóny potravy musíte do mriežky umiestňovať **v poradí, v akom ste ich získali**, prvú ružovú potravu teda musíte umiestniť do horného riadku, druhú do druhého riadku atď. Jednotlivé riadky môžu obsahovať žetóny potravy z rôznych hĺbok.

ružová zelená žltá



1. sada

2. sada

3. sada

## Predátori

Keď narazíte na žetón predátora, musíte na tento žetón položiť svojho tučniaka. Tento tučniak je teraz predátorom uväznený. A hoci sa uväznený tučniak už nemôže ďalej ponárať, pomáha vašim zvyšným tučňákmi, nakoľko v oceánskej hĺbine odvádza pozornosť predátorov. To znamená, že v budúcich ťahoch budete môcť preskakovať hĺbku, v ktorej máte uväzneného tučniaka, a pokračovať až do nasledujúcej hĺbky.

**Poznámka:** *Môžete sa rozhodnúť nevyužiť možnosť preskočiť hĺbku, kde máte uväzneného tučniaka, a namiesto toho v tejto hĺbke otočiť alebo si vziať žetón ako obvykle.*



## Návrat tučniakov

Pokiaľ váš tretí a posledný tučniak narazí na žetón predátora, vaše tučňáky sa **ihneď** vrátia späť k vám. Všetky tri vrátane toho, ktorý práve narazil na predátora, vyplávajú späť na hladinu. Nevráti sa ale naprázdno! Keď si beriete svoje tučňáky, môžete si k nim vziať aj JEDEN žetón potravy, alebo kameňa, otočený lícom nahor. Tento žetón musí byť z jednej z hĺbok, kde ste mali uväzneného tučniaka (vrátane toho posledného).



Vezmite si svoje tučňáky späť a k nim aj 1 žetón otočený lícom nahor z hĺbky, kde bol jeden z nich uväznený.





# KONIEC HRY

Závěrečná fáze nastáva, len čo ktorýkoľvek hráč otočil posledný lícom nadol ležiaci žetón v ľubovoľnej hĺbke (t. j. aspoň 1 hĺbka obsahuje len žetóny otočené lícom nahor). Potom vykonajte nasledujúce kroky:

- Aktívny hráč dokončí svoj ťah ako obvykle, potom je na ťahu ďalší hráč.
- Len čo bude na ťahu opäť začínajúci hráč (hráč so žetónom začínajúceho hráča / posledného ponoru), otočí tento žetón nahor stranou „POSLEDNÍ PONOR“ na znamenie, že všetci hráči pred sebou majú ešte jeden ťah. Začínajúci hráč potom odohrá svoj posledný ťah ako obvykle, potom bude na ťahu ďalší hráč.

**Poznámka: Pokiaľ záverečnú fázu spustí začínajúci hráč, odohráte ešte celé 2 kolá, pretože žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru otočíte, až keď sa začínajúci hráč znovu dostane na ťah.**



V tejto záverečnej fáze môžu všetci hráči pri ponoroch preskakovať všetky hĺbky, v ktorých sa už nenachádza žiadny žetón ležiaci lícom nadol. Také hĺbky vyhodnocujte, ako by v nich **každý** hráč mal uväzneného tučniaka.

Len čo hráč po pravici začínajúceho hráča odohrá svoj posledný ťah, hra skončí a hráči si spočítajú body!



# ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

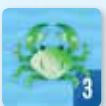
Hráči si spočítajú body získané za žetóny potraviny. Za každú dokončenú sadu žetónov potraviny (t. j. celý riadok 3 žetónov vo všetkých 3 rôznych farbách) získate súčet bodov zobrazených na žetónoch potraviny.

Za žetóny v neúplných sadách získate polovicu súčtu bodov zobrazených na žetónoch potraviny v tomto riadku, zaokrúhlene nadol.

Hráč s najvyšším celkovým súčtom bodov sa stáva víťazom hry!

V prípade zhody vyháva hráč s najviac dokončenými sadami žetónov potraviny. Pokiaľ zhoda pretrváva, hráči v zhode sa o víťazstvo delia.

## PRÍKLAD VYHODNOTENIA



.....  $1 + 9 + 3 = 13$  bodov



.....  $2 + 7 + 5 = 14$  bodov



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



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

Spolu ..... 34 bodov

# SÓLOVÝ REŽIM

## Príprava hry

Hru pripravte ako hru pre 2 hráčov, navyše ale vedľa žetónov hĺbky 1 položte tučniaka inej ako vašej farby. Tento tučniak predstavuje virtuálneho protihráča. Zoberte si žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru.

## Priebeh vášho ťahu

Ako prvý ste na ťahu vy. Svoj ťah odohrajte rovnakým spôsobom ako v hre viacerých hráčov. Potom je na ťahu virtuálny protihráč.

## Priebeh ťahu virtuálneho protihráča

- Virtuálny protihráč vždy otočí jeden žetón v hĺbke, vedľa ktorej sa nachádza jeho tučniak.
- Pokiaľ otočí žetón potravy, kameňa alebo bublín, vezme si ho a pridá do svojej mriežky.
- Pokiaľ otočí žetón predátora, nechá ho na mieste a potom si vezme 1 lícom nahor ležiaci žetón potravy z danej hĺbky, ak tam nejaký je, podľa nasledujúcej priority: žetón potravy vo farbe, ktorej má najmenej > žetón potravy najvyššej hodnoty > žetón potravy podľa vašej voľby.

Po tom, čo virtuálny protihráč otočí 1 žetón, sa jeho tučniak posunie hlbšie – položte ho vedľa

nasledujúcej hĺbky, kde otočí žetón vo svojom ďalšom ťahu. Keď virtuálny protihráč odohrá ťah v najväčšej hĺbke, vráti sa späť k najmenšej hĺbke.

Partia pokračuje rovnakým spôsobom ako v hre viacerých hráčov. Záverečná fáza môže nastať po vašom ťahu i po ťahu virtuálneho protihráča a platia pre ňu obvyklé pravidlá. Virtuálny hráč vždy odohrá posledný ťah celej partie. Pokiaľ sa jeho tučniak bude nachádzať vedľa hĺbky, v ktorej už nemôže otočiť žiadny žetón, ihneď sa posunie k nasledujúcej hĺbke.

## Záverečné vyhodnotenie

Svoje body spočítajte obvyklým spôsobom.

## Záverečné vyhodnotenie virtuálneho protihráča

Virtuálny protihráč získa body podľa vami vybranej náročnosti:

**Nízka:** Plný počet bodov za dokončené sady potravy. Polovica bodov za neúplné sady. 1 bod za každý žetón kameňa.

**Stredná:** Plný počet bodov za dokončené sady potravy. Polovica bodov za neúplné sady. 3 body za každý žetón kameňa.

**Vysoká:** Plný počet bodov za všetky žetóny potravy. 5 bodov za každý žetón kameňa. 3 body za každý žetón bublín.

# STRUČNÝ PREHĽAD

## Priebeh ťahu

1. Buď si z danej hĺbky vezmete žetón ležiaci lícom nahor, alebo v nej otočíte nový žetón. Pokiaľ sa rozhodnete vziať žetón ležiaci lícom nahor, vynoríte sa s ním a váš ťah skončí.
2. Pokiaľ sa rozhodnete otočiť žetón z danej hĺbky, jeho druh určí, aké budete mať ďalej možnosti:
  - A. Pokiaľ odhalíte **žetón bublín**: **musíte** pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.
  - B. Pokiaľ odhalíte **žetón kameňa**: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo ho nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.
  - C. Pokiaľ odhalíte **žetón potravu**: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo ho nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.
  - D. Pokiaľ odhalíte **žetón predátora**: váš ťah okamžite končí! Položte svojho tučniaka na práve otočený žetón predátora.



## Vynorenie

ružová zelená žltá



1. sada

2. sada

3. sada

## Predátori



## Návrat



Vezmite si svoje tučniaky späť a k nim aj 1 žetón otočený lícom nahor z hĺbky, kde bol jeden z nich uväznený.

# PÁČI SA VÁM KLOFNI RYBKU?

Zdieľajte #klofnirybku

Sledujte nás @hry.mindok

V ojedinelých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte s hrou vraciäť do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) alebo zavolajte na +420 737 279 588, my vám chýbajúci herný materiál ihneď pošleme.