

BEZVA FOTKA

PRAVIDLA HRV





Autor: Romain Caterdjian
Ilustrace: Jules Dubost

V roli světoběžníků a slavných fotografů přírody cestujete všemi kontinenty a snažíte se rozšířit svou sbírku neotřelých snímků divokých zvířat. Na vaší poslední cestě se vám přihodilo něco mimořádného – spatřili jste yetiho! V šoku z tak nenadálého setkání jste sotva stačili vytáhnout aparát, zatímco sněžný muž byl dávno ten tam...

ÚVOD A CÍL HRY

V každém tahu budete mít na vybranou jednu ze dvou akcí:

- **vyfocení zvířat** (tj. na balíček v krabici položíte kartu krajiny z ruky), **nebo**
- **dobrání alba.**

Pokud se objeví v objektivu na kartě krajiny celé zvíře nebo i jen jeho část, smíte si vzít fotku daného zvířete a uložit ji do svého alba. Správným uspořádáním fotek v albu získáte body. Když se vám podaří **bezva fotka** a vyfotíte zvíře celé, bude to pro vás znamenat důležitý krok k vítězství.

Pokud jde o **yetiho**, je to tak nepolapitelný tvor, že na obrázcích není nikdy vidět více než polovina jeho těla. **Musíte složit dvě různé poloviny**, abyste světu dokázali jeho existenci a získali ještě více bodů!

HERNÍ MATERIÁL

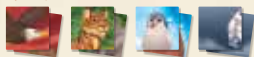


1 FOTORÁMEČEK



40 KARET KRAJINY

104 FOTEK



34 LISTŮ ALBA



ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO
HRÁČE



8 ŽETONŮ
BEZVA FOTKY

PŘÍPRAVA HRY

- 1** Položte rámeček do krabice a krabici s rámečkem doprostřed stolu. Pokud vám to bude více vyhovovat, můžete použít rámeček i bez krabice.
- 2** Zamíchejte karty krajiny a každému hráči rozdejte 3. Karty soupeřům neukazujte. Ze zbylých karet vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na stůl, aby na něj všichni pohodlně dosáhli. Ve hře **čtyř hráčů** použijte všechny karty, při **hře ve třech** 10 náhodně vylosovaných karet vyřadíte a při **hře ve dvou** jich vyřadíte 20.
- 3** Zamíchejte listy alb a 2 vložte lícem vzhůru na stůl. Ze zbylých rovněž vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na stůl.
- 4** Vytvořte 3 hromádky fotek roztříděné podle druhu krajiny (ledové pláně, hory a džungle).
- 5** Zamíchejte fotky yetiho a vytvořte z nich samostatnou hromádku lícem dolů.
- 6** Připravte zásobu žetonů bezva fotek.
- 7** Hráč, který jako poslední něco vyfotil, bude začínajícím hráčem – přidělte mu příslušný žeton. Hra může začít!



Příklad hry připravené pro tři hráče

POZOR: Karty v ruce si každý drží tak, aby do nich viděl jen on sám.

PRŮBĚH HRY

Ve hře se hráči střídají na tazích po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem.

Ve svém tahu musí každý hráč provést jednu ze dvou akcí: vyfocení zvířat, nebo dobrání alba.

VYFOCENÍ ZVÍŘAT

Položte kartu krajiny z ruky do rámečku v krabici navrch hromádky, která v něm postupně vzniká. Kartu **můžete orientovat libovolně, klidně opačně, než je orientována karta pod ní.**

Nesmíte si to však zkusit nanečisto a vracet si kartu zase do ruky. Jakmile se rozhodnete kartu do rámečku položit, nesmíte se jí už dotýkat ani s ní manipulovat.

Za **každé zvíře (včetně yettiho), které je vidět** některým otvorem (neboli objektivem) v právě položené kartě krajiny na kartě či kartách spodnějších, a to i jen částečně, si vezměte ze zásoby **fotku příslušného zvířete**. V případě yettiho si ji poté otočte lícem vzhůru.

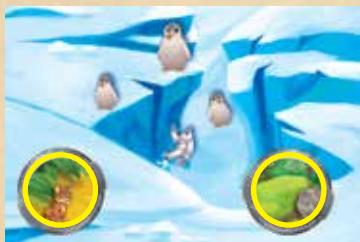
Je-li v některém objektivu vidět více zvířat (i částečně), vezměte si fotku za každé z nich.

Poté si doberte z balíčku novou kartu krajiny a hraje spoluhráč po levici.

Při hraní hry může docházet k tomu, že karty budou v rámečku stále méně pevně sedět. Prosíme vás o ohleduplnost a férový přístup, když budete určovat, co přesně je v objektivu vidět.



V tomto případě si Klára vezme 3 fotky: orla, tygra a slona.



V jednom objektivu je vidět tygr, ve druhém slon. Skvělé! Richard si vezme fotku tygra a slona.



DOBRÁNÍ ALBA

Nechce-li hráč na tahu zahrát kartu krajiny, musí si vzít jeden z obou vyložených listů alba, nebo „naslepo“ vrchní list z balíčku a vyložit ho lícem vzhůru před sebe na stůl. Vezme-li si jeden z obou vyložených listů, doplní poté nabídku opět na 2 listy.

BEZVA FOTKA!

Hráč na tahu může před položením karty krajiny do rámečku oznámit, že hodlá pořídit „bezva fotku“, tj. fotku celého zvířete. Poté položí kartu krajiny do rámečku jako obvykle.

Je-li některým objektivem skutečně vidět alespoň 1 celé zvíře, vezme si hráč kromě fotky daného zvířete i 1 žeton bezva fotky (bez ohledu na počet celých zvířat, která jsou vidět) a položí ho před sebe na stůl stranou 2 body vzhůru. Při závěrečném vyhodnocení za něj získá 2 body.

Není-li však žádným objektivem vidět žádné zvíře celé, vezme si žeton bezva fotky a položí ho před sebe stranou 0 bodů vzhůru.

Během celé hry může každý hráč oznámit nanejvýš 2 pokusy o bezva fotku (tj. mít před sebou nejvýše 2 žetony bezva fotky, bez ohledu na to, kterou stranou leží vzhůru)! Je na vás, abyste oba pokusy využili v nejhodnější okamžiku.

Eduard před tímto svým tahem oznámil, že hodlá pořídit „bezva fotku“. Trefa! Mrož je v objektivu vidět celý!

Eduard si tedy vezme fotku mrože a 1 žeton bezva fotky.



YETTI!

Získáte-li fotku yettiho, položte ji před sebe lícem vzhůru. Může na ní být buď levá, nebo pravá polovina yettiho.

Fotky yettiho se počítají jako fotky jiných zvířat, jen jim nepřísluší žádný konkrétní typ krajiny. Yetti se může zjevit kdekoli.

Při závěrečném vyhodnocení získáte 1 bod navíc za každý kompletní snímek yettiho. Snímek je kompletní, pokud je v jednom albu snímek levé i pravé poloviny.



V tomto albu je snímek yettiho kompletní.




V tomto albu snímek yettiho kompletní není.

USPOŘÁDÁNÍ FOTEK DO ALBA

Kdykoli během hry i na jejím konci před závěrečným vyhodnocením můžete libovolně umístit své získané fotky na své listy alba nebo je libovolně přeskládat. Fotka musí vždy ležet na vymezeném poli listu alba. Na každém listu jsou 2, 3 nebo 4 pole pro fotky.


Za každý list alba získáte při závěrečném vyhodnocení vyznačený bonus, pokud je list zcela zaplněn a je splněna podmínka, která je na něm uvedena pomocí symbolů.

Přehled podmínek zisku bonusů

 Všechna zvířata musejí být téhož druhu.





Všechna zvířata musejí být téhož uvedeného druhu (zde mrož).

 Každé zvíře musí být jiného druhu.



Všechna zvířata musejí žít v krajině uvedeného typu (zde džungle).

POZOR:

- Je samozřejmě možné ukládat na listy alba fotky, které podmínky zisku bonusů nespĺňují.
- Yeti nežije v krajině žádného typu, takže podmínku zvířete z krajiny daného typu NESPLŇUJE.
- Yeti je také považován za zvíře, takže podmínku  splníte, pokud na takový list umístíte jen fotky yettiho, a to i kdybyste nevytvořili žádný kompletní snímek. Stejně tak splníte podmínku  listu se třemi poli, pokud na něj umístíte fotku poloviny yettiho, tygra a mrože.

KONEC HRY

Jakmile dojde balíček karet krajiny, dohrajte kolo, aby každý hráč měl v partii stejný počet tahů. Poté odehrajte ještě jedno celé kolo hry. Následuje závěrečné vyhodnocení.

Každý hráč si započítá body takto:

1 bod za každou fotku v albu, i když daný list není zcela zaplněný.

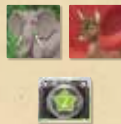
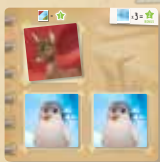
2 body za každý úspěšný pokus o bezva fotku.

1 bod navíc za každý kompletní snímek yettiho (tj. za úspěšně složenou fotku yettiho máte 3 body, po 1 bodu za obě poloviny a 1 za úspěšné složení do téhož alba).

1, 2 nebo 3 bonusové body za každý list alba, který je zaplněný a podařilo se splnit podmínky zisku bonusů alba.

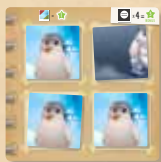
POZOR: Fotky, které se nepodařilo umístit do žádného alba, nepřinesou žádné body!

Kdo získá nejvíce bodů, vítězí a je vyhlášen fotografem roku! V případě shody vítězí hráč, který získal větší počet fotek yettiho. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.



Aleš získal 8 bodů za fotky v albu, za 2 fotky mimo album nezískal nic. Další 2 body si Aleš přičítá za jednu bezva fotku. První a třetí list alba jsou zcela zaplněné a Alešovi se podařilo splnit podmínky zisku bonusů, takže získá další 4 body. Celkem získal 14 bodů.

Richard získal 10 bodů za fotky v albu. První list je zcela zaplněn a podmínky zisku bonusů jsou splněny, takže získává další 3 body. Druhý list je také kompletní, ale podmínky



se nepodařilo splnit, třetí list není zcela zaplněn. Kompletní snímek yettiho na prvním listu přináší 1 bod. Richard tedy rovněž získal celkem 14 bodů. Protože má více fotek yettiho než Aleš, stává se vítězem hry!



BEZVA FOTKA je hra autora Romaina Caterdjiana.
Ilustroval Jules Dubost.

Grafický design: Denis Hervoulet
Český překlad: Karel Vlasák a MINDOK
© Matagot 2021