

# Eskymáci na kajacích

*Eskymáci na kajacích* je hra pro dva hráče.

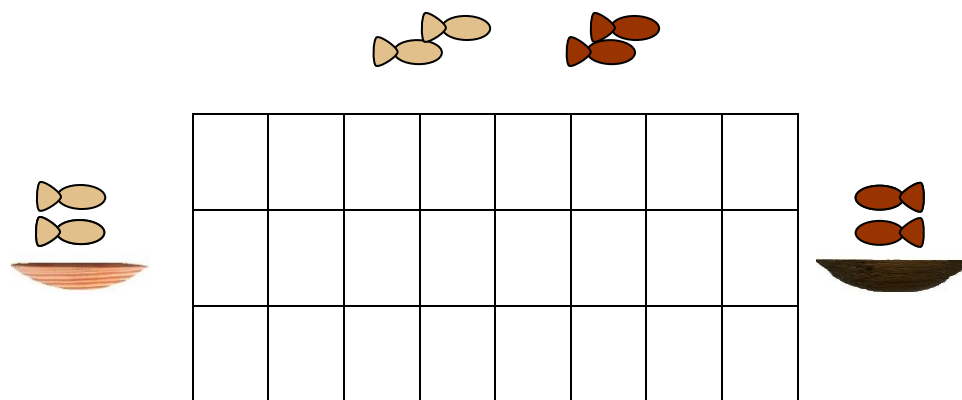
Každý hráč představuje eskymácký kajak, který se vydává na moře se dvěma rybami. Cílem hry je přeplout moře na protější břeh, nechat tam dvě ryby a vrátit se zpět domů s dalšími dvěma rybami dřív než protihráč. Ale kdoví, co čeká v neznámých vodách?

## Komponenty

- 24 karet (*k vytištění*)
- 2 kajaky (*můžete použít např. mince různých barev*)
- 8 ryb (*k vytištění*)

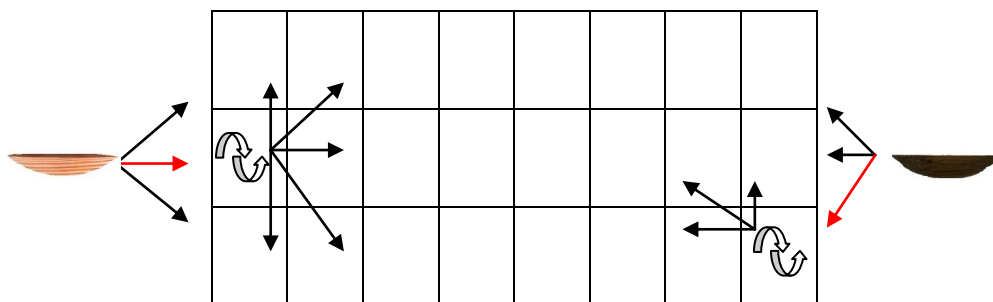
## Příprava

Zamíchejte karty a rozložte je do pásu o velikosti 3 x 8 karet (rubovou stranou vzhůru). Pás znázorňuje moře a jeho kratší strany dva protilehlé břehy. Každý hráč si vezme jeden kajak a dvě ryby v barvě kajaku. Zbývající ryby ponechte v dosahu herního pole jako zásobu.



## Pravidla

Začínající hráč vypluje s kajakem na moře na jednu ze tří pobřežních karet (ryby nemusí přesouvat spolu s kajakem, z kapacitních důvodů si je může nechávat ve svém herním prostoru u břehu). Jakmile vstoupí na kartu, otočí ji (aby ji viděl i protihráč) a zahraje její efekt (pokud karta nějaký má; jednotlivé **karty** viz níže). Tím končí jeho tah. Protihráč vypluje na moře stejným způsobem. V dalších tazích se hráči vždy přesunou na jednu ze sousedních karet (viz **pohyb** níže), obrátí předchozí kartu zpět na rubovou stranu a novou kartu otočí a zahrají její efekt.



*Příklad: Začínající hráč se světlým kajakem se rozhodne vyplout na prostřední pobřežní kartu. Otočí ji, položí na ni kajak a zahraje její efekt. Pak hraje druhý hráč – zvolí si kartu, otočí ji, položí na ni kajak a zahraje její efekt. V dalším tahu hráči opustí kartu, na které stojí, otočí ji zpět na rubovou stranu a vyplují na jednu ze sousedních karet (viz šipky).*

Jakmile se hráč dostane na jednu ze tří protilehlých pobřežních karet, může se v dalším tahu vylodit na břeh. Může tak učinit pouze v případě, že má dvě ryby (pokud je nemá, nesmí na břeh vstoupit a musí chybějící ryby sehnat). Pokud ryby má, odevzdá je do zásoby a přesune kajak na břeh (ten, z něhož vyplouval jeho protihráč). V následujícím tahu se vrátí na jednu ze tří pobřežních karet a pak pokračuje zpět k domovskému břehu, kam musí opět připlout se dvěma rybami a stejným způsobem vystoupit na břeh. Hráč, který se takto vrátí jako první, vyhrává.

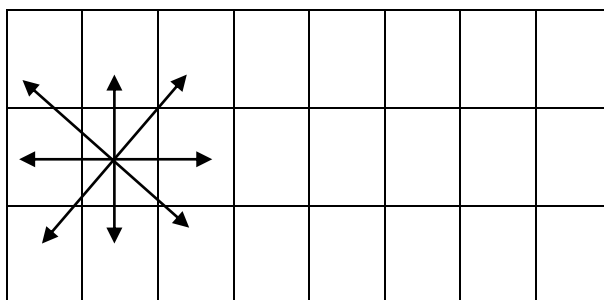
## Pohyb

Kajaky se mohou posouvat na všechny sousedící karty (i diagonálně). Moře mohou opustit pouze ze tří (pobřežních) karet na kratších stranách pásu (a pouze dvakrát za hru – poprvé, když se vyloďují na protějším břehu, a podruhé, když se vrací domů).

Karta se obrací na lícovou stranu pokaždé, když na ni kajak vstoupí, a zpět na rubovou, jakmile ji opustí.

Kajaky nemohou současně stát na stejné kartě.

Některé karty umožňují zvláštní pohyb (viz [karty](#) níže).



**Eskymácký obrat** – Místo pohybu se může hráč ve svém tahu rozhodnout provést eskymácký obrat. V tom případě se nikam neposouvá, ale místo toho se podívá na lícovou stranu tří k sobě přiléhajících karet (dle vlastního výběru), které sousedí s kartou, na které stojí, a to tak, aby je protihráč neviděl. Celkový počet eskymáckých obrátů za hru není nijak omezen, ale hráč jej může provést maximálně 2x za sebou (pak se již musí pohnout). Nelze ho provést ze břehu.

## Karty

- 9x Moře** Pokud jsou na kartě ryby<sup>1</sup>, vezměte si příslušný počet ryb vaší barvy ze zásoby. Celkový počet vašich ryb je omezený na 4 (kajak jich více neuveze).
- 2x Lední medvěd** Abyste mohli na kartu s medvědem vstoupit, musíte mu dát 1 rybu (=> odevzdejte ji zpět do zásoby). Můžete se rozhodnout na kartu nevstoupit (pokud rybu nemáte nebo si ji chcete šetřit). V tom případě zůstanete na kartě, na které jste stáli, a váš tah končí.
- 2x Kosatka** Abyste mohli na kartu s kosatkou vstoupit, musíte jí dát 2 ryby (=> odevzdejte je zpět do zásoby). Můžete se rozhodnout na kartu nevstoupit (pokud ryby nemáte nebo si je chcete šetřit). V tom případě zůstanete na kartě, na které jste stáli, a váš tah končí.
- 2x Tuleň** Přijdete o všechny své ryby (=> odevzdejte je zpět do zásoby). Pokud žádné nemáte, nemá karta žádný efekt.
- 1x Mrož** Jedno kolo stojíte.
- 2x Mládě běluhy** Jedno kolo stojíte, ale získáte jednu rybu.
- 3x Velryba grónská** Zamíchejte všechny sousedící karty (tzn. ty, na které se v příštím kole budete moci pohnout) a náhodně je rozložte znovu. (Pokud na některé z těchto karet stojí druhý kajak, nemíchejte ji.)
- 3x Narval** Můžete mu (okamžitě) dát libovolný počet ryb (=> odevzdejte je zpět do zásoby). Pokud tak učiníte, narval s vámi ihned po nakrmení dopluje o daný počet polí (rovný počtu ryb) dál přímým směrem (vpřed či diagonálně, dle vaší volby). Přesuňte kartu narvala spolu s kajakem na vybrané cílové místo a vyměňte ji za kartu, která tam leží (tu

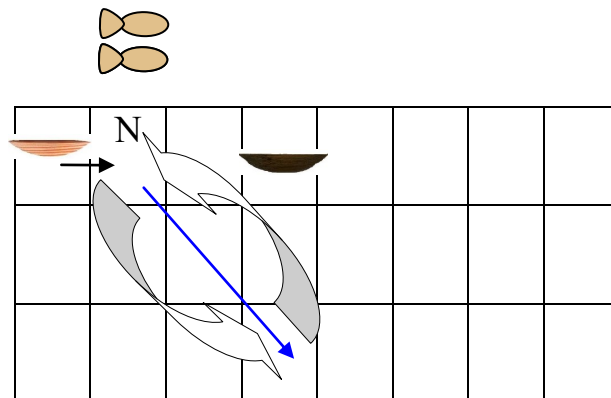
---

<sup>1</sup> Na kartách Moře se vyskytuje: 5x 1 ryba, 2x 2 ryby, 2x žádné ryby.

přesuňte na původní místo narvala, aniž byste se podívali na její lícovou stranu). Narvala lze použít pouze v tahu, kdy na něj vstupujete.

Narval vás nemůže převézt přes pole, na němž stojí druhý kajak (protihráč tak může taktizovat a blokovat váš pohyb).

Narvalovi nemusíte dávat žádné ryby – v tom případě nemá karta žádný efekt.



*Příklad: Hráč se světlým kajakem potká narvala ("N"). Chce mu dát 2 ryby. Dvě pole přímo před ním stojí protihráč, takže by mohl využít jen posun o jedno pole (1 rybu). Zvolí tedy diagonální směr, odevzdá 2 ryby a přesune se i s kartou narvala o 2 pole diagonálně vpřed (viz modrá šipka). Kartu, která na daném poli ležela, přesune na původní pole narvala.*

**POZOR!** Lední medvěd a kosatka jsou jedinými 2 kartami, na než se můžete dobrovolně rozhodnout nevstoupit.

Verze pravidel: 1.2

Autoři:

Jiří Andrs: nápad, ilustrace, vývoj, testování

Věra Andrsová: vývoj, testování, ilustrace, pravidla

Testování a zpětná vazba: Martin Zítka (Zátka Games)