

# BEZVA FOTKA

PRAVIDLÁ HRV





Autor: Romain Caterdjian  
Ilustrácie: Jules Dubost

V role svetobežníkov a slávnych fotografov prírody cestujete všetkými kontinentmi a snažíte sa rozšíriť svoju zbierku nevšedných snímok divokých zvierat. Na vašej poslednej ceste sa vám príhodilo niečo mimoriadne – zbadali ste yetiho! V šoku z tak nečakaného stretnutia ste ledva stačili vytiahnuť aparát, zatiaľ čo snežný muž bol dávno preč...

## ÚVOD A CIEĽ HRY

V každom ťahu budete mať na výber jednu z dvoch akcií:

- **vyfotenie zvierat** (t. j. na balíček v škatuli položíte kartu krajiny z ruky), **alebo**
- **dobranie albumu.**

**Pokiaľ sa objaví v objektíve na karte krajiny celé zviera alebo i len jeho časť**, smiete si vziať fotku daného zvierata a uložiť ju do svojho albumu. Správnym usporiadaním fotiek v albume získate body. Keď sa vám podarí **bezva fotka** a vyfotíte zviera celé, bude to pre vás znamenať dôležitý krok k víťazstvu.

Pokiaľ ide o **yetiho**, je to tak nepolapiteľný tvor, že na obrázkoch nie je nikdy vidieť viac ako polovica jeho tela. **Musíte zložiť dve rôzne polovičky**, aby ste svetu dokázali jeho existenciu a získali ešte viac bodov!

## HERNÝ MATERIÁL



1 FOTORÁMČEK



40 KARIET KRAJINY

104 FOTIEK



34 LIŠTŔOV ALBUMU



ŽETÓN ZAČÍNAJÚCEHO  
HRÁČA



8 ŽETÓNŮV  
BEZVA FOTKY

# PRÍPRAVA HRY

- 1** Položte rámček do škatule a škatuľu s rámčekom do stredy stola. Pokiaľ vám to bude viac vyhovovať, môžete použiť rámček aj bez škatule.
- 2** Zamiešajte karty krajiny a každému hráčovi rozdajte 3. Karty súperom neukazujte. Zo zvyšných kariet vytvorte balíček a položte ho lícom nadol na stôl, aby naň všetci pohodlne dosiahli. V hre **štyroch hráčov** použite všetky karty, v **hre troch hráčov** 10 náhodne vylosovaných kariet vyradte a v **hre vo dvojici** ich vyradte 20.
- 3** Zamiešajte listy albumov a 2 vložte lícom nahor na stôl. Zo zvyšných tiež vytvorte balíček a položte ho lícom nadol na stôl.
- 4** Vytvorte 3 hromádky fotiek roztriedených podľa druhu krajiny (ľadové pláne, hory a džungľa).
- 5** Zamiešajte fotky yetiho a vytvorte z nich samostatnú hromádku lícom nadol.
- 6** Pripravte zásobu žetónov bezva fotiek.
- 7** Hráč, ktorý ako posledný niečo vyfotil, bude začínajúcim hráčom – pridajte mu príslušný žetón. Hra môže začať!



Príklad hry pripravenej  
pro troch hráčov.

**POZOR:** Karty v ruke  
si každý drží tak, aby  
do nich videl len on sám.

# PRIEBEH HRY

V hre sa hráči striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek počnúc začínajúcim hráčom.

Vo svojom ťahu musí každý hráč vykonať jednu z dvoch akcií: vyfotenie zvierat, alebo dobranie albumu.

## VYFOTENIE ZVIERAT

Položte kartu krajiny z ruky do rámčeka v škatuli navrch kôpky, ktorá v ňom postupne vzniká. Kartu **môžete orientovať ľubovoľne, pokojne opačne, ako je orientovaná karta pod ňou**. Nesmiete si to však skúšať nanečisto a vracaf si kartu opäť do ruky. Len čo sa rozhodnete kartu do rámčeka položiť, nesmiete sa jej už dotýkať ani s ňou manipulovať.

Za **každé zviera (vrátane yetiho), ktoré je vidieť** niektorým otvorom (čiže objektívom) v práve položenej karte krajiny na karte či kartách spodnejších, a to i len čiastočne, si vezmite zo zásoby **fotku príslušného zvierata**. V prípade yetiho si ju potom otočíte lícom nahor.

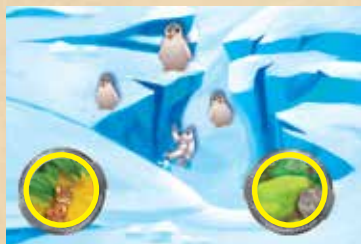
Ak je v niektorom objektíve vidieť viac zvierat (i čiastočne), vezmite si fotku za každé z nich.

Potom si doberte z balíčka novú kartu krajiny a hrá spoluhráč po ľavici.

*Pri hraní hry môže dochádzať k tomu, že karty budú v rámčeku stále menej pevne sedieť. Prosíme vás o ohľaduplnosť a férový prístup, keď budete určovať, čo presne je v objektívoch vidieť.*



*V tomto prípade si Klárka vezme 3 fotky: orla, tigra a slona.*



*V jednom objektíve je vidieť tiger, v druhom slon. Skvelé! Richard si vezme fotku tigra a slona.*



## DOBRANIE ALBUMU

Ak nechce hráč na ťahu zahrať kartu krajiny, musí si vziať jeden z oboch vyložených listov albumu, alebo „naslepo“ vrchný list z balíčka a vyložiť ho lícom nahor pred seba na stôl. Ak si vezme jeden z oboch vyložených listov, doplní potom ponuku opäť na 2 listy.

## BEZVA FOTKA!

Hráč na ťahu môže pred položením karty krajiny do rámčeka oznámiť, že plánuje zaobstarať „bezva fotku“, t. j. fotku celého zvierata. Potom položí kartu krajiny do rámčeka ako obvykle.

Ak je niektorým objektívom skutočne vidieť aspoň 1 celé zviera, vezme si hráč okrem fotky daného zvierata i 1 žetón bezva fotky (bez ohľadu na počet celých zvierat, ktoré sú vidieť) a položí ho pred seba na stôl stranou 2 body nahor. Pri záverečnom vyhodnotení zaň získa 2 body.

Ak nie je však žiadnym objektívom vidieť žiadne zviera celé, vezme si žetón bezva fotky a položí ho pred seba stranou 0 bodov nahor.

**Počas celej hry môže každý hráč oznámiť najviac 2 pokusy o bezva fotku** (t. j. mať pred sebou najviac 2 žetóny bezva fotky, bez ohľadu na to, ktorou stranou leží nahor)! Je na vás, aby ste oba pokusy využili v najvhodnejšom okamihu.

*Klárka pred týmto svojím ťahom oznámila, že plánuje zaobstarať „bezva fotku“. Zásah! Mrož je v objektíve vidieť celý!*

*Klárka si teda zoberie fotku mroža a 1 žetón bezva fotky.*



## YETI!

Ak získate fotku yetiho, položte ju pred seba lícom nahor. Môže na nej byť buď ľavá, alebo pravá polovica yetiho.

Fotky yetiho sa počítajú ako fotky iných zvierat, len im neprislúcha žiadny konkrétny typ krajiny. Yeti sa môže zjaviť kdekoľvek.

Pri záverečnom vyhodnotení získate 1 bod navyše za každú kompletnú snímku yetiho. Snímka je kompletná, pokiaľ sú v jednom albume snímky ľavej i pravej polovice.



V tomto albume je snímka yetiho kompletná.



V tomto albume snímka yetiho kompletná nie je.

## USPORIADANIE FOTIEK DO ALBUMU

Kedykoľvek počas hry i na jej konci pred záverečným vyhodnotením môžete ľubovoľne umiestniť svoje získané fotky na svoje listy albumu alebo ich ľubovoľne prekladať. Fotka musí vždy ležať na vymedzenom poli listu albumu. Na každom liste sú 2, 3 alebo 4 polia pre fotky.

Za každý list albumu získate pri záverečnom vyhodnotení vyznačený bonus, pokiaľ je list úplne zaplnený a je splnená podmienka, ktorá je na ňom uvedená pomocou symbolov.

### Prehľad podmienok zisku bonusov

**=** Všetky zvieratá musia byť rovnakého druhu.



Všetky zvieratá musia byť rovnakého uvedeného druhu (tu mrož).

**≠** Každé zviera musí byť iného druhu.



Všetky zvieratá musia žiť v krajine uvedeného typu (tu džungľa).

### POZOR:

- Je samozrejme možné ukladať na listy albumu fotky, ktoré podmienky zisku bonusov nespĺňajú.
- Yeti nežije v krajine žiadneho typu, takže podmienku zvieratá z krajiny daného typu NESPLŇA.
- Yeti je tiež považovaný za zviera, takže podmienku **=** splníte, pokiaľ na taký list umiestnite len fotky yetiho, a to i keď by ste nevytvorili žiadnu kompletnú snímku. Rovnako tak splníte podmienku **≠** listu s tromi políčkami, pokiaľ naň umiestnite fotku polovice yetiho, tигра a mroža.

# KONIEČ HRY

**Len čo sa minie balíček kariet krajiny,** dohrajte kolo, aby každý hráč mal v partii rovnaký počet ťahov. Potom odohrajte ešte jedno celé kolo hry. Nasleduje záverečné vyhodnotenie.

Každý hráč si spočíta body nasledovne:

**1 bod za každú fotku v albume,** i keď daný list nie je celkom zaplnený.

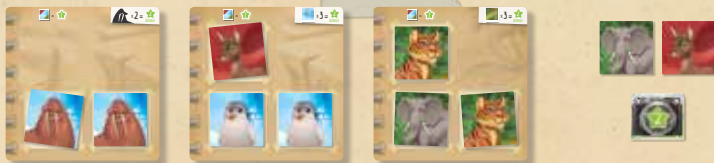
**2 body za každý úspešný pokus** o bezva fotku.

**1 bod navyše za každú kompletnú snímku yetiho** (t. j. za úspešne zloženú fotku yetiho máte 3 body, po 1 bode za obe polovičky a 1 za úspešné zloženie do toho istého albumu).

**1, 2 alebo 3 bonusové body za každý list albumu, ktorý je úplne vyplnený a podarilo sa splniť podmienky zisku bonusov albumu.**

**POZOR:** Fotky, ktoré sa nepodarilo umiestniť do žiadneho albumu, neprinesú žiadne body!

Kto získa najviac bodov, víťazí a je vyhlásený za fotografa roka! V prípade zhody víťazí hráč, ktorý získal vyšší počet fotiek yetiho. Ak trvá zhoda, dani hráči sa o víťazstvo delia.



Gabriel získal 8 bodov za fotky v albume, za 2 fotky mimo albumu nezískal nič. Ďalšie 2 body si Gabriel pripíše za jednu bezva fotku. Prvý a tretí list albumu sú úplne zaplnené a Gabrielovi sa podarilo splniť podmienky zisku bonusov, takže získal ďalšie 4 body. Celkom získal 14 bodov.

Richard získal 10 bodov za fotky v albume. Prvý list je celkom zaplnený a podmienky zisku bonusov sú splnené, takže získal ďalšie 3 body. Druhý list je tiež kompletný, ale



podmienky sa nepodarilo splniť, tretí list nie je úplne zaplnený. Kompletná snímka yetiho na prvom liste prináša 1 bod. Richard teda rovnako získal celkom 14 bodov. Pretože má viac fotiek yetiho ako Gabriel, stáva sa víťazom hry!



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

Grafický design: Denis Hervoulet  
Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický  
© Matagot 2021