

CÍL HRY

Cílem hry je nashromáždit nejvíce pokladů. Poklady získáváte bojem s loděmi ostatních hráčů nebo ústupem vlastních lodí vezoucích poklad.

PŘÍPRAVA HRY

1. Pokud hrajete s kartami kapitánů, zamíchejte je a rozdejte 1 každému hráči. Každý hráč si vybere, zda chce hrát stranu **A** nebo stranu **B** své karty kapitána, a poté umístí tuto stranu lícem nahoru před sebe, aby byl kapitán viditelný všem hráčům.

2. Zamíchejte karty lodí a rozdejte 6 karet každému hráči. Ze zbylých karet lodí vytvořte dobírací balíček a umístěte ho lícem dolů v dosahu všech hráčů.

3. Vedoucím hráčem se stává hráč, který hru *Piráti: Peníze nebo život* vyhrál naposledy. Alternativně je vedoucím hráčem ten, kdo slaví narozeniny nejbližší 19. září (Mezinárodní den mluvení jako pirát). Vedoucí hráč signalizuje konec kola.

JAK HRÁT

Hra má 3 fáze, které se odehrávají v tomto pořadí:

1. Stavba lodí
2. Loupeživé nájezdy
3. Bodování



1 STAVBA LODÍ

Během 4 kol této fáze hráči odehrají celkem 12 karet lodí a jimi postaví své lodě. Každá karta přidá lodí buď zbraň, poklad, nebo bombu.

Zahráním karty provedete jednu z následujících akcí:

Bud' Začněte stavět novou loď: Položte kartu lícem nahoru na stůl tak, aby byl viditelný symbol zbraně, pokladu nebo bomby,

Nebo Pokračujte ve stavbě jedné ze svých stávajících lodí: Přidejte kartu lícem dolů na zadní část loď. I když má loď již kartu lícem dolů, můžete přidat další karty lícem dolů. Karty hrajte vertikálně, aby byla vidět velká plachta na každé kartě a tyto karty dohromady tvořily jednu dlouhou loď. To umožňuje všem hráčům snadno spočítat počet karet lodí.

Lodě nakonec budou vypadat takto:



Během kola každý hráč odehraje 3 ze svých 6 karet. Tuto fázi hrají všichni hráči současně. Když všichni hráči odehrají 3 karty, vedoucí hráč ohlásí konec kola pomocí pirátské fráze jako „Arr!“ nebo „Jděte po prkně!“

Jakmile kolo skončí, každý hráč si vezme 3 karty z dobíracího balíčku, aby měl na ruce znovu 6 karet. Novým vedoucím hráčem se poté stává hráč vlevo od vedoucího hráče.

Tyto kroky opakujte i ve 2., 3. a 4. kole. Na konci čtvrtého kola by každý hráč měl mít zahráno 12 karet a mít postaveno 1 až 6 lodí. Tímto fáze stavby lodí končí.

Poznámka: Protože se loď staví v suchém doku, můžete se vrátit k budování předchozí loď i po zahájení stavby nové loď. V kterémkoli okamžiku hry si můžete připomenout obsah své loď a prohlédnout si své karty umístěné lícem dolů. Nemůžete však měnit karty, které již byly umístěny. Aby byly loď považovány za dokončené, musí mít jak kartu lícem nahoru, tak lícem dolů. Nedokončené loď pouze s kartou lícem nahoru (tedy loď skládající se jen z jediné karty) můžete mít pouze na konci prvních tří kol.

ÚKLIDOVÁ FÁZE STAVBY LODÍ

Na konci fáze stavby lodí hráči odhazují zbývající nevyužité karty do centrálního odhazovacího balíčku.

Pozor: Jakákoli loď skládající se pouze z 1 karty je nedokončená a také je odhozena!

2 LOUPEŽIVÉ NÁJEZDY

Nyní je čas začít loupit! Hráč s nejvyšším počtem odhalených pokladů (lícem nahoru na prvních kartách lodí) začíná hru. V příkladu vlevo má hráč se 4 loďmi 7 odhalených pokladů. Pokud mají 2 či více hráčů stejný počet odhalených pokladů, začíná ten, kdo má nejvíce odhalených zbraní. Pokud stále zůstává rovnost, hodí si hráči mincí, aby rozhodli. Hra pokračuje ve směru chodu hodinových ručiček. Během fáze nájezdů musí každý hráč ve svém prvním tahu zaútočit. V každém dalším tahu musí hráči udělat jednu z následujících akcí:

Bud' Zaútočit na loď jiného hráče, nebo **Ustoupit** a skórovat.

ÚTOK NA LOŤ JINÉHO HRÁČE

Pokud **útočíte**, vyberte jednu ze svých lodí, kterou budete útočit, a loď jiného hráče, na kterou budete cílit. Poté začíná útok! Oba hráči otočí své karty. Hráč s vyšším počtem zbraní vyhrává. Pokud je počet zbraní shodný, vítězí útočník. Vítězný hráč umístí karty pokladů z obou lodí do své skrýše pokladů. Všechny karty zbraní odhodte.

Příklad: Útočící loď kapitána Hromovouse (vlevo) má 11 zbraní, zatímco loď, na kterou zaútočil (vpravo), má pouze 4 zbraně, takže Hromovous získá všech 9 pokladů z obou lodí.



Pokud má kterákoliv loď **kartu bombu**, obě loď jsou okamžitě zničeny a všechny karty jsou umístěny do odhazovacího balíčku. V tomto souboji tak nikdo nevíteží.



ÚSTUP A ZÍSKÁNÍ LODĚ

Jakmile každý hráč jednou zaútočil, počínaje svým druhým tahem mohou hráči místo útoku zvolit **ústup** jedné ze svých lodí. Pokud se rozhodnou pro tuto možnost, umístí všechny poklady z této loď na vlastní odkládací balíček do své skrýše pokladů. Všechny karty zbraní a bomb odhodí.

Pokračujte v tazích ve směru chodu hodinových ručiček, přičemž vynechte hráče, kteří již nemají loď. Hra pokračuje, dokud ve hře zbývá alespoň jedna loď. Poslední loď ve hře musí ustoupit. Jakmile už nezůstává žádná loď, fáze loupeživých nájezdů končí.

3 BODOVÁNÍ

Během závěrečného bodování hráči spočítají celkový počet pokladů ve svých skrýších. Hráč s nejvyšším součtem pokladů vyhrává! Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč s největším počtem karet pokladů. Je-li stav stále nerozhodný, vítězem se stává hráč, který dříve zahájil útok během fáze loupeživých nájezdů





PODĚKOVÁNÍ:

Design hry:
Bryce Brown & Josh Bowman

Grafický design:
Paul Vermeesch

Design a úprava pravidel:

Melissa Delp, Will Meadows, Sara & Jonathan Jerdan, Nicholas & Claire Hammond, Brian Rowe, Steve Brown, Daniel Gill a Joe Beck

České a slovenské vydání:

Ivana Tilkeridu, Jan Rája, Eva Piarová, Peter Černák

Naše kompletní nabídka:



VARIANTY HRY

PRODLOUŽENÍ

Pro delší zážitek z hraní pokračujte ve hře, dokud jeden hráč nevyhraje 2 partie. Všichni hráči začínají hraním strany A své karty kapitána. Když hráč vyhraje, otočí kartu a hraje stranu B, aby naznačil, že již jednu partii vyhrál.

ZJEDNODUŠENÍ

Pokud si chcete hru po stránce pravidel ulehčit, hrajte bez karet kapitánů. To může být vhodné pro vaši první hru nebo pro mladší hráče.

PIRÁTSKÉ BLAFOVÁNÍ

Na konci každého kola ve fázi stavby lodí každý hráč odhodí jednu kartu a položí před sebe dvě karty: jednu lícem nahoru a druhou lícem dolů. Každý hráč si pak vybere jednu z karet ležících před hráčem po levici a ponechá si kartu, která zůstává

ROZŠÍŘENÍ

Rozšíření *Papoušci a opice* přidává dvě další speciální karty a 3 nové kapitány.

SPECIÁLNÍ KARTY



Karty opic se bodují spolu s kartami pokladů. Pokud vyhraje bitvu proti lodi s opicí nebo se dáte na ústup s lodí obsahující opici, musíte odečíst 5 pokladů za každou opici ve své skrýši pokladů. Proto je nejlepší umístit opice na loď, které plánujete prohrát v boji s protivníky.



Karty papoušků kopírují hodnotu první karty lodi (karta umístěná lícem nahoru, tedy před lodí). Příklad: Pokud má první karta lodi 5 zbraní, pak má každá karta papouška také hodnotu 5 zbraní. Pokud je karta papouška první kartou lodi, pak má hodnotu nejbližší „nepapouščí“ karty na lodi. Loď postavená pouze z karet papoušků se považuje za prázdnou loď bez hodnoty, protože neobsahuje žádné „nepapouščí“ karty, které by kopírovala.

před ním. Na začátku 2.–4. kola si hráči z dobíracího balíčku doberou 4 karty, aby měli znovu celkem 6 karet na ruce.

UKOŘISTĚNÝ POKLAD

Kdykoli je loď poražena, přidejte všechny poklady z poražené lodi na vítěznou loď. Vítězná loď je stále v hře. Její vlastník s ní může zaútočit nebo ustoupit v některém ze svých dalších tahů. Tato loď může být také cílem útoku jiných hráčů. Pokud je loď poražena, všechny poklady jsou převedeny na novou vítěznou loď.

ŠPANĚLSKÁ ARMADA

Na konci fáze stavby lodí otočte horní 3 karty dobíracího balíčku a zahajte jimi stavbu 3 neutrálních lodí. Místo odhazování zbývajících 3 karet každý hráč přidá jednu kartu ze své ruky lícem dolů ke každé z těchto 3 lodí. Tyto lodě neútočí, ale mohou být napadeny jakýmkoli hráčem. Pokud hráč prohraje útok na loď španělské Armady, všechny karty z obou zapojených lodí jsou odhozeny.

PRAVIDLA ROZŠÍŘENÍ

Karty opic se bodují stejně jako karty pokladů, takže pokud vyhraje bitvu s opicí nebo se dáte na ústup s lodí s opicí, musíte odečíst 5 pokladů za každou opici. Nenechte se nachytat opicemi!

Jakékoli karty papoušků, které kopírují poklad nebo karty opice by měly být odloženy spolu s kartou, kterou kopírují. Udržujte je odděleně od zbytku vaší skrýše pokladů, aby bylo možné určit hodnoty karet papoušků pro závěrečné bodování.

PŘÍPRAVA HRY S ROZŠÍŘENÍM

Na začátku hry se rozhodněte, se kterými speciálními kartami (bomby, papoušci nebo opice) chcete hrát. Pokud odstraníte speciální karty, nezapomeňte také odstranit všechny kapitány, jejichž schopnost je spojená s tímto speciálním typem karty. Například, pokud odstraníte karty opic, měli byste také odstranit kapitána Bruna Barqueira.

AHOJ!

Jste věhlasný pirát brázdící širé moře. Váš cíl? Vybudovat mocnou flotilu, útočit na jiné chamtivé piráty a stát se nejbohatším korzárem, který ovládne moře. Vyzbrojíte své lodě děly a budete okrádat ostatní? Nebo si nashromáždíte poklady a pokusíte se o útěk?

Volba je na vás:

Peníze nebo život?!



KOMPONENTY

11 KARET KAPITÁNŮ

Karty kapitánů vám poskytují speciální schopnosti v průběhu hry.

Poznámka: První hru vám doporučujeme hrát bez karet kapitánů



91 KARET LODÍ

Karty lodí se používají k budování vaší flotily. Líčová strana karty neboli „před“ loď bude obvykle skrytá před ostatními hráči (pokud to není první karta lodí).

Karta lícem dolů neboli „zad“ loď je ta strana karty, kterou většinou ukazujete ostatním hráčům.

Líčová strana ukazuje, zda je karta **zbraň, poklad, bomba, papoušek nebo opice**, a to pomocí symbolu v levém horním rohu. V případě karet zbraní a pokladů mají karty také číslo, které ukazuje hodnotu karty.



Lodě se během hry staví tak, že položíte jednu kartu lícem (předí) nahoru a další karty pokládáte lícem dolů pod první kartu. To znamená, že druh a hodnota první karty lodě jsou viditelné, zatímco druh a hodnota všech dalších karet jsou skryté.

