

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať čo najviac pokladov, buď v boji s inými loďami, alebo ústupom s vlastnými loďami.

PRÍPRAVA HRY

1. Ak hráte aj s kapitánskymi kartami, zamiešajte ich a rozdajte po jednej každému hráčovi. Každý hráč sa rozhodne, či chce hrať stranu **A** alebo stranu **B** kapitánskej karty a tou stranou nahor potom uloží kartu pred seba, aby jeho kapitána videli všetci hráči.

2. Zamiešajte karty lodí a rozdajte 6 kariet každému hráčovi. Zvyšné karty tvoria spoločný balíček, ktorý umiestnite lícom nadol tak, aby ho mali na dosah všetci hráči.

3. Začína hráč, ktorý naposledy vyhral hru *Piráti: Peniaze alebo život?*, alebo ten, kto má narodeniny najbližšie k 19. septembru (Medzinárodnému dňu Rozprávaj ako pirát). Začínajúci hráč vyhlasuje koniec kola.

PRAVIDLÁ HRY

Hra prebieha v 3 fázach v tomto poradí:

1. Stavba lodí
2. Nájazdy
3. Počítanie zlatiek



1 STAVBA LODÍ

Počas štyroch kôl tejto fázy zahrá každý hráč dokopy 12 kariet lodí, aby si postavil svoju flotilu. Každá karta k lodi pripája buď pištole, poklady, alebo bomby.

Vždy keď zahráte nejakú kartu lode, musíte urobiť nasledovné:

Buď začať stavať novú loď: Umiestnite kartu na stôl lícom nahor tak, aby bol viditeľný symbol pištoľí, pokladu či bomby.

Alebo pokračovať v budovaní niektorej zo svojich existujúcich lodí: Na provu lode pridajte kartu lícom nadol, aby nebol odhalený symbol nového pokladu, pištoľí či bomby. K lodi môžete pridávať karty, aj pokiaľ na nej už je umiestnená nejaká iná karta lícom nadol. Karty pridávajte vertikálne tak, aby bola viditeľná hlavná plachta na každej z kariet a aby ste vytvárali jednu dlhú loď. Vďaka tomu si budú môcť všetci hráči jednoducho spočítať, koľko kariet tvorí každú z lodí.

Napokon by mali lode vyzeráť takto:



V každom kole zahrá každý hráč 3 karty zo svojich 6. Hráči tieto karty nehrajú postupne, ale všetci naraz. Keď všetci zahrali po 3 karty, začínajúci hráč ohlási koniec kola pomocou ľubovoľnej pirátskej hlášky, napríklad: „Arrr!“ alebo „Nakrímim tebou žraloky!“.

Keď sa skončí kolo, každý hráč si potiahne 3 karty zo spoločného balíčka, až kým v ruke nemá 6 kariet. Hráč naľavo od začínajúceho hráča je nový začínajúci hráč.

Tieto kroky zopakujte v 2., 3. a 4. kole. Na konci štvrtého kola každý hráč zahrá 12 kariet a má 1 – 6 lodí. Tým sa končí fáza stavby lodí.

Poznámka: Keďže sa lode stavajú na súši v prístave, aj po rozostavaní novej lode sa môžete vrátiť k stavaniu predchádzajúcich. Hráč si kedykoľvek môže pozrieť svoje karty položené lícom nadol, aby si overil, z čoho sa jeho loď skladá. Nemôžete však vymieňať karty, ktoré už boli umiestnené. Na to, aby bola loď kompletná, sa musí skladať minimálne z jednej karty položenej lícom nahor (provy) a z jednej položenej lícom nadol (kormy), no na konci 1. až 3. kola môžete mať rozostavané lode len s jednou kartou otočenou lícom nahor.

VYDRHNITE PALUBU, MORSKÍ PSI!

Na konci fázy stavania lodí všetci hráči odhodia svoje zostávajúce karty lodí doprostred na odhadzovaciu kôpku.

Pozor: Hráči musia zahodiť aj všetky lode, ktoré pozostávajú len z jednej karty otočenej lícom nahor.

2 NÁJAZDY

Teraz nastal čas na lúpežné nájazdy! Prvý je na rade hráč, ktorý má najvyššiu celkovú hodnotu odhalených pokladov (lícom nahor na svojich lodiach). V príklade naľavo so štyrmi loďami má hráč 7 odhalených pokladov. Ak nastane remíza, prvý ide hráč, ktorý má zároveň najviac odhalených pištoľí. Ak remíza pretrváva, hodte si mincou. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Vo fáze nájazdov musí každý hráč počas prvého kola zaútočiť. V každom ďalšom kole musia hráči:

Buď zaútočiť na loď iného hráča.

Alebo sa dať na ústup a pripočítať si body.

ÚTOK NA LOĎ INÉHO HRÁČA

Keď **útočíte**, zvolte si jednu zo svojich lodí a zacielte jednu z lodí niektorého protihráča. A potom – ÚTOK! Oba hráči otočia svoje karty, z ktorých sa skladá loď. Vyhráva hráč s najvyššou celkovou hodnotou pištoľí. Ak nastane remíza, vyhráva útočník. Výherca si potom uloží všetky karty pokladov z oboch lodí do súkromnej truhlice pokladov. Všetky odhalené karty pištoľí odhodte na odhadzovaciu kôpku.

Príklad: Hromofúzova útočiaca loď (naľavo) má 11 pištoľí, zatiaľ čo zacielená loď má len 4 pištole, takže Hromofúz získa všetkých 9 pokladov z oboch lodí.



Ak je na niektorej z lodí **bomba**, obe lode sú okamžite zničené a všetky karty, ktoré ich tvoria, odhodte na odhadzovaciu kôpku. Obe strany nakrímili žraloky a nik nevyhráva.



ÚSTUP LODE A PRIPOČÍTANIE BODOV

Keď každý hráč zaútočil aspoň raz, od začiatku druhého kola sa hráči môžu rozhodnúť, že sa namiesto útoku dajú s niektorou zo svojich lodí na **ústup**. Ak sa rozhodnú pre túto možnosť, všetky poklady z danej lode si odložia do svojej truhlice pokladov. Z lode odhodte všetky karty pištoľí aj bomby.

Pokračujte v smere hodinových ručičiek a preskočte hráčov, ktorí už nemajú žiadne lode. Hra pokračuje, až kým hráči nemajú žiadne lode. Posledná zostávajúca loď sa musí dať na ústup. Keď už hráči nemajú žiadne lode, skončí sa fáza nájazdov.

3 POČÍTANIE ZLATIEK

Počas záverečného bodovania si hráči spočítajú celkový počet bodov za poklady, ktoré majú vo svojej truhlici. Hráč s najväčším pokladom vyhráva! Ak nastane remíza, vyhráva hráč s najvyšším počtom kariet pokladov. Ak remíza pretrváva, vyhráva hráč, ktorý prvý útočil počas fázy nájazdov.





POĎAKOVANIE:

Herný dizajn:

Bryce Brown & Josh Bowman

Hlavný umelec a grafický dizajnér:

Paul Vermeesch

Dizajn pravidiel a editovanie:

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

České a slovenské vydanie:

Ivana Tilkeridu, Jan Rája, Eva Piarová, Peter Černák

Naša kompletná ponuka:



VARIÁCIE HRY

DLHŠIA

Ak chcete hrať dlhšie, pokračujte, až kým niektorý hráč nevyhrá 2 hry. Všetci hráči začnú hru s A stranou kapitánskej karty. Keď niektorý hráč vyhrá, túto kartu si otočí na stranu B, aby všetci vedeli, že jednu hru už vyhral.

JEDNODUCHŠIA

Ak chcete hrať jednoduchšiu hru, hrajte bez kapitánskych kariet. Uľahčíte si tak prvú hru alebo hru s mladšími hráčmi.

PIRÁTOV BLAF

Na konci každého kola vo fáze stavby lodí zahodí každý hráč jednu kartu a dve karty položí pred seba – jednu lícom nahor a jednu lícom nadol. Každý hráč potom ukradne jednu z vyložených kariet hráčovi po svojej lavici a nechá si tú, čo zostala ležať pred ním.

ROZŠÍRENIE:

Rozšírenie *Papagáje a opice* do hry zapája dva nové typy špeciálnych kariet a troch nových kapitánov.

TYPY ŠPECIÁLNYCH KARIET



Karty opíc hráči získavajú spolu s kartami pokladov. Ak sa na konci hry nachádzajú vo vašej truhlici pokladov, z celkového bodového hodnotenia si za každú opicu odpočítate 5 bodov. Treba ich preto umiestňovať na lode, s ktorými neplánujete vyhrať.



Karty papagájov kopírujú hodnotu prvej karty lode (karty otočenej lícom nahor, teda provy). Príklad: Ak má prvá karta lode hodnotu 5 pištolí, všetky karty papagájov na lodi majú hodnotu 5 pištolí. Ak tvorí karta papagája provu lode, má rovnakú hodnotu ako nasledujúca nepapagájová karta, ktorú ste pripojili k lodi. Ak by ste loď vytvorili len z kariet papagájov, nemá žiadnu hodnotu, pretože papagáje nemajú čo skopírovať.

Na začiatku 2. – 4. kola si hráči ťahajú po 4 karty, aby mal každý v ruke dokopy 6 kariet.

UKORISTENÝ POKLAD

Keď hráč dobyje súperovu loď, všetky poklady pripojí k svojej víťaznej lodi. Loď, ktorá zvíťazila, pokračuje v hre. Počas ďalšieho kola ju hráč môže použiť buď na útok, alebo na ústup. Zamerať ju môžu aj iní hráči. Ak je loď potopená, všetky poklady sa presunú na novú loď, ktorá zvíťazila.

ŠPANIELSKA ARMÁDA

Na konci fázy stavania lodí otočte vrchné 3 karty balíčka, ktoré budú novými neutrálnymi loďami. Namiesto toho, aby hráči svoje zvyšné 3 karty odhodili, každý hráč pridá jednu kartu z ruky lícom nadol na každú z týchto 3 lodí. Tieto lode neútočia, no môže na ne zaútočiť ktorýkoľvek hráč. Ak by hráča porazila loď španielskej armády, všetky karty z oboch lodí v tomto konflikte musí odhodiť.

PRAVIDLÁ ROZŠÍRENIA

Karty opíc hráči získavajú spolu s pokladmi, takže ak vyhráte boj s loďou, na ktorej je opica, alebo sa dáte na ústup s opicou na palube, za každú opicu si budete musieť odpočítať 5 bodov z celkovej hodnoty pokladov. Nenechajte sa nachytať opicami!

Každú kartu papagája, ktorá kopíruje kartu pokladu alebo kartu opice, si odložte nabok spolu s kartou, ktorú kopíruje. Neukladajte si ich do truhlice pokladov k ostatným pokladom, aby ste vedeli, akú má daný papagáj hodnotu, a dokázali tak lepšie spočítať všetky zlatky v záverečnom bodovaní.

PRÍPRAVA HRY

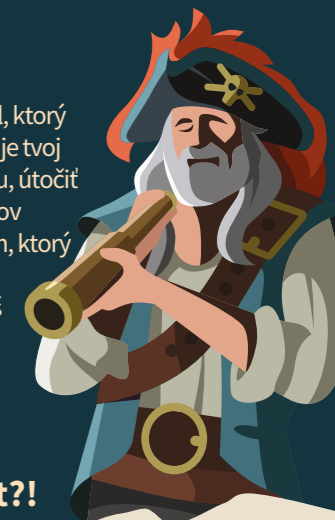
Na začiatku hry sa rozhodnite, s ktorými špeciálnymi kartami (bombami, opicami alebo papagájmi) chcete hrať. Ak z hry vylúčite nejaký typ špeciálnych kariet, uistite sa, že ste vylúčili aj každého kapitána, ktorého schopnosť sa viaže na tento typ špeciálnych kariet. Príklad: Ak vylúčite karty opíc, mali by ste tiež vylúčiť Bruna Barqueira.

AHOJ!

Si neohrozený pirátsky admirál, ktorý sa plaví siedmimi morami. Aký je tvoj cieľ? Vybudovať si mocnú flotilu, útočiť na ostatných chamtivých pirátov a stať sa najbohatším korzárom, ktorý kedy vládol oceánu. Po zuby vyzbrojíš svoje lode a okradneš ostatných? Alebo nahonobíš poklady a pokúsiš sa s nimi uniknúť?

Rozhodnutie je na tebe:

Peniaze alebo život?!



KOMPONENTY

11 KAPITÁNSKYCH KARIET

Vďaka kapitánským kartám získate špeciálne schopnosti, ktoré môžete využiť počas hry.

Poznámka: Odporúčame, aby ste pri prvej hre hrali bez kapitánskych kariet.



91 KARIET LODÍ

Karty lodí používate na stavbu svojej flotily. Líce karty lode, teda „prova“, bude väčšinou pred ostatnými hráčmi skryté (okrem prípadu, keď je to prvá karta, ktorá tvorí loď).

Ostatným hráčom väčšinou ukazujete len rub karty lode, teda „kormu“.

Na lícach kariet je pomocou ikon v ľavom hornom rohu uvedené, či je to karta typu **pištole**, **poklad**, **bomba**, **papagáj** alebo **opica**. Karty základnej hry *Piráti: Peniaze alebo život?* zobrazujú tiež hodnotu karty v čísliciach.



Počas hry staviate lode tak, že jednu kartu umiestnite pred seba lícom nahor (provou) a všetky ďalšie karty pod ňu pridávate lícom nadol (kormou). To znamená, že hodnota prvej karty lode je odhalená, zatiaľ čo všetky ďalšie karty sú pred ostatnými hráčmi skryté.

