

PIRÁTSKÉ VÝPRAVY



Benno Thönelt Roman Kucharski

KOMPONENTY

60 kostek

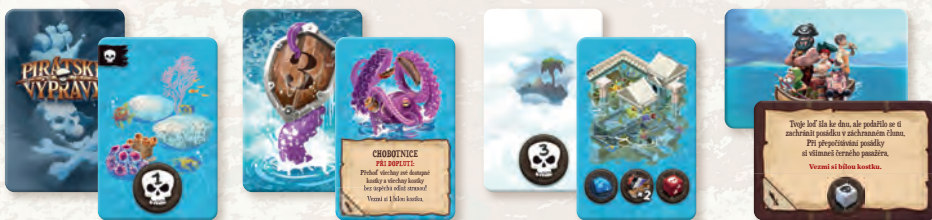
(30× bílá, 18× červená, 12× černá)



1 herní podložka



170 karet



90 karet
dobrodružství

21 karet
krakena

36 karet
ostrovů pokladů

22 karet
nezdaru

Další komponenty



4 dřevěné lodě v barvách hráčů



46 dublonů



4 mince pro štěstí v barvách hráčů



30 drahokamů
(modré/červené)

ÚVOD

Teď mě dobře poslouchejte, vy nanicovaté suchozemské krysy! Poradím vám, jak to udělat, aby vám brzo podpalubí přetévalo kořistí! A taky aby vás to nesfouklo z paluby při prvním pořádném závanu větru.

Tak si koukejte utáhnout opasek, vypulírovat dřevěnou nohu, přičíslnout peří papouchovi a jdeme na to!

V Pirátských výpravách je každý z vás neohroženým pirátským kapitánem! Naplánujte si plavbu, najměte posádku a vyplujte. Pak je potřeba najít nějaké ty poklady, a až splníte i to, připravte se na další kolo dobrodružství!

Ale pozor: Čím dále se vypravíte, tím nebezpečnější budou nástrahy moře. Obří krakeni, lodě duchů a svůdné mořské panny vás určitě budou chtít svést z cesty.

Zatímco jeden z vás riskuje dobrodružství na širém moři, ostatní kapitáni (hráči) sedí pohodlně ve své oblíbené putyce na ostrově Tortuga a sázejí na úspěch či neúspěch vaší plavby.

Kdo z vás zakončí své dobrodružství jako nejbohatší kapitán a stráví zasloužený důchod pod palmami na svém vlastním ostrově?

Pojďme to zjistit...



PŘÍPRAVA HRY



- 1 Herní podložku umístěte doprostřed stolu.
- 2 Roztřídte kostky podle barev a položte je na stůl tak, aby na ně dosáhli všichni hráči.
- 3 Vedle kostek přichystejte dublony a drahokamy.
- 4 Zamíchejte balíček dobrodružství a položte jej lícem dolů na jemu vyhrazené místo.
- 5 Roztřídte karty ostrovů pokladů podle jejich hodnoty. Každou skupinu karet samostatně zamíchejte a vytvořte 3 balíčky. Počet karet závisí na počtu hráčů:



Pro 2 hráče:	4x 3. úroveň	4x 5. úroveň	4x 7. úroveň
Pro 3 hráče:	6x 3. úroveň	6x 5. úroveň	6x 7. úroveň
Pro 4 hráče:	8x 3. úroveň	8x 5. úroveň	8x 7. úroveň


(Ve hře nepoužijete všechny karty.)




- 6 Na cílové pole umístěte počet modrých drahokamů odpovídající počtu hráčů.

- 7 Umístěte karty nezdaru na jim vyhrazené místo. Nyní si vyberte, jak chcete hrát:

 -  **Rodinná varianta:**
Pouze pozitivní a neutrální karty

 -  **Skutečná pirátská varianta:**
Pouze těžké a neutrální karty

 -  **Náhodná varianta:**
Všechny karty

- 8 Zamíchejte karty krakena a položte je na jim vyhrazené místo vedle hrací plochy. K dispozici jsou 3 různé sady (lehká  / střední  / těžká ). Můžete je libovolně kombinovat. Vždy hrajte alespoň se 7 kartami.



Příklad přípravy hry pro 4 hráče

Každý hráč si vezme...

- 5 bílých kostek
- 2 karty dobrodružství z balíčku
- 1 loď ve zvolené barvě – umístěte ji na startovní pole („Karibské moře“)
- 1 minci pro štěstí ve zvolené barvě
- 3 dublony



HRA ZAČÍNÁ

S výjimkou fáze sázení platí následující kroky vždy pro aktivního hráče. Jakmile tah aktivního hráče skončí úspěchem nebo neúspěchem, následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Hlavní fáze plavby:

- ➔ Příprava dobrodružství
- ➔ Uzavírání sázek
- ➔ Výprava za dobrodružstvím
- ➔ Návrat

1. Nákup karet dobrodružství

Tento krok je nepovinný!

Aktivní hráč si koupí až 3 karty z balíčku dobrodružství a dá si je do ruky. Zaplatí 1/3/6 dublonů za 1/2/3 karty. Může provést pouze jeden nákup za kolo.



2. Vykládání karet dobrodružství

Naplánujte si, jak daleko chcete doplout.

Vezměte vrchní kartu z balíčku dobrodružství a položte ji lícem nahoru na první pole cesty dobrodružství.

Poté pokládejte na cestu postupně po jedné lícem nahoru tolik dalších karet dobrodružství, kolik si myslíte, že jich zvládnete dokončit.

Pozor – poslední karta musí být vždy karta ostrova pokladů! Musí být umístěna alespoň tak daleko vpravo, jak daleko dosud postoupila vaše pirátská loď na mořské cestě výše (v příkladu na vedlejší straně alespoň na pole 3).

Kartu ostrova si vyberte z jednoho ze tří balíčků karet ostrovů pokladů (3/5/7) a položte ji lícem dolů na poslední pole své cesty dobrodružství (v příkladu na pole 4). Čím obtížnější je úkol na kartě ostrova pokladů, tím větší je odměna.

Před kartou ostrova pokladů můžete samozřejmě vyložit více karet dobrodružství, než je nutné, a doufat, že získáte více dublonů. **Mějte však na paměti: Čím delší je vaše cesta, tím je nebezpečnější!**

DŮLEŽITÉ! Karta ostrova pokladů musí být umístěna alespoň tak daleko vpravo, jak daleko postoupila vaše pirátská loď na mořské cestě.



3. Vyložení karty krakena





Pokud vaše cesta dosáhne jednoho z posledních tří polí (5, 6, 7; jsou obklopeny chapadly), musíte si vzít 1 kartu krakena. Tuto kartu položte lícem dolů na pole, jehož číslo odpovídá číslu na zadní straně následující karty krakena. Tuto kartu položte na kartu dobrodružství, která se již na tomto poli nachází. V příkladu se pod kartou krakena, kterou je třeba umístit, objeví číslice „3“, takže aktivní hráč kartu umístí na pole „3“. Pokud v balíčku zbývá pouze 1 karta krakena, zamíchejte všechny již zahrané karty krakena a položte je zpět pod poslední kartu v balíčku.

4. Uzavírání sázek

Nyní si všichni hráči kromě aktivního vsadí na výsledek plavby aktivního hráče.

Při uzavření sázky vezměte svůj dublon pro štěstí a umístěte jej pod hrací plochu takto:

 na **Jasan!** (veselý čuník), pokud si myslíte, že dobrodružství bude úspěšné,

 na **Kdeže!** (smutný zajíc), pokud si myslíte, že dobrodružství bude neúspěšné.

Hráči mohou sázet v libovolném pořadí.



Uzavřete
sázky,
piráti!



DŮLEŽITÉ! Všichni hráči si musí vsadit! Minci pro štěstí hráči při sázení neztrácejí.

5. Odhalení karty krakena

Pokud byla na cestu dobrodružství umístěna karta krakena (k tomu obvykle dochází později ve hře), aktivní hráč ji nyní odhalí. Existují dva druhy efektů těchto karet:

PŘI DOPLUTÍ znamená, že pokyny na kartě je třeba vyhodnotit, jakmile k ní doplujete.

PŘI ODHALENÍ znamená, že pokyny na kartě je třeba vyhodnotit ihned po jejím odhalení.

Kartu pod kartou krakena již není třeba splnit! Neobdržíte za ni žádnou odměnu a nemusíte používat žádné kostky!



6. Vyplujte za DOBRODRUŽSTVÍM

Abyste v dobrodružství uspěli, musíte úspěšně splnit všechny úkoly uvedené na kartách dobrodružství a kartě ostrova pokladů, které jste umístili, a to v pořadí zleva doprava. Číslo na lebce ve spodní části karty udává počet potřebných úspěchů.

Tohoto počtu můžete dosáhnout pomocí kostek s úspěchy a použitím úspěchů na kartách dobrodružství ve své ruce.

V tomto příkladu stačí ke splnění karty dobrodružství 1 úspěch.



V tomto příkladu hráč použil dvě kostky, aby dosáhl požadovaných tří úspěchů.



Zde hráč k úspěchu na kostce přidal kartu s 1 úspěchem z ruky, aby dosáhl požadovaných dvou úspěchů (→ str. 8).



A. Házení a přehazování kostek

Hodte všemi kostkami, které máte v zásobě.

Všechny kostky, na kterých padla alespoň jedna lebka, se počítají jako úspěchy. Všechny kostky, na nichž nepadla žádná lebka, se považují za kostky bez úspěchů.



Kdykoli v průběhu dobrodružství můžete ze své zásoby odložit dostupnou **kostku (tedy jakoukoli kostku, která ještě není pod kartou ani odložená)**, abyste přehodili libovolný počet svých ostatních dostupných kostek. Odložené kostky již nejsou pro tuto cestu k dispozici, ale zůstávají součástí vaší osobní zásoby.




V tomto příkladu má hráč dvě kostky bez úspěchů (bílé) a dvě kostky, které ukazují po jednom úspěchu (červená a černá).


- 1 Protože červená a černá kostka mají i silnější strany, rozhodne se hráč pro přehození. To znamená, že musí odložit jednu ze svých dostupných kostek. Vybere si bílou kostku bez úspěchu. Po zbytek této plavby již nemůže tuto kostku použít ani přehodit.
- 2 Hodí zbývajícimi kostkami a zadaří se mu: nyní má dvě kostky se dvěma úspěchy a jednu bez úspěchu.
- 3 Nyní by mohl odložit další kostku a hodit podruhé černou kostkou.

Můžete přehazovat, jak dlouho chcete, pokud máte k dispozici potřebné kostky.

B. Umístění kostek a splnění karet dobrodružství

Vaše cesta začíná na první kartě dobrodružství zleva 1 a končí na kartě ostrova pokladů (pokud dříve neskončí neúspěchem).

Každá karta dobrodružství a ostrova pokladů má na spodní straně uvedeno číslo , které udává počet potřebných úspěchů.

Abyste kartu splnili, musíte pod ni umístit alespoň jednu kostku s alespoň jedním úspěchem . Pokud ke splnění karty na cestě dobrodružství potřebujete více úspěchů, než je uvedeno na kostce, můžete pod ni umístit další kostky a/nebo zahrát karty z ruky, na nichž jsou znázorněny úspěchy.

Jakmile tímto způsobem splníte kartu dobrodružství, okamžitě získáte bonus uvedený v jejím pravém horním rohu. Pokud vám bonus poskytne novou kostku, ihned jí hodte!

Pokračujte v hraní kostek a karet, dokud neprojdete celou cestu nebo dokud již nebudete moci dosáhnout požadovaného počtu úspěchů.

DŮLEŽITÉ! Kartu dobrodružství / ostrova pokladů lze splnit, pouze pokud je pod ní alespoň jedna kostka s úspěchem. Nelze ji splnit pouze pomocí úspěchů na kartách!

Hraní karet z ruky

Kdykoli v průběhu cesty můžete zahrát kartu dobrodružství z ruky a použít jeden ze dvou efektů karty:

- 1 V levém horním rohu jsou na vlajce znázorněny lebky, které můžete přidat jako úspěchy ke svému hodu.
NEBO
- 2 V pravém horním rohu je uveden symbol, který popisuje okamžitý efekt při zahrání karty. Viz „Přehled efektů a symbolů na kartách“ na straně 12, kde najdete podrobné vysvětlení všech těchto efektů.

Po použití efektu karty dobrodružství z ruky odložte zahranou kartu na odkládací balíček vedle balíčku dobrodružství.





V tomto příkladu se loď červeného hráče nachází na poli ③ na mořské cestě.

Ostrov pokladů mohl hráč zahrát už na pole ③ na cestě dobrodružství, ale je to odvážný pirát, který se dobrodružství nevyhýbá. První karta vyžaduje jeden úspěch. Umístí pod ni jednu ze svých bílých kostek s úspěchem. To znamená, že je karta úspěšně splněna. V jejím pravém horním rohu bohužel není žádná odměna. Hráč hodil dostatek úspěchů i pro kartu na poli ②. Umístí pod ni dvě kostky s jedním úspěchem na každé z nich. Za odměnu si může vybrat, zda chce přehodit libovolný počet dostupných kostek, nebo získat dublon. Rozhodne se přehodit svou poslední dostupnou kostku – a to se mu vyplatí!

Jeho červená kostka nyní ukazuje dva úspěchy. Kostku použije na kartu dobrodružství na poli ③.

Za odměnu získá bílou kostku, kterou ihned hodí...



... ale bohužel nehodí úspěch:

(viz horní obrázek)

Kartu ostrova pokladů na poli ④ tedy nesplnil. Přesto získá dublon za splnění karty dobrodružství na poli ③. Jeho červená loď zůstává na poli ③, protože plavba skončila neúspěchem na poli ④.

Hráč si dobere kartu nezdaru, přečte nahlas její text a postupuje podle jeho pokynů. Kartou ostrova pokladů vrátí navrch balíčku, aniž by se na ni poíval.

... a padne mu úspěch:


(viz spodní obrázek)

Tento úspěch umístí pod kartu ostrova pokladů (④), což mu umožní zahrát také kartu z ruky se dvěma úspěchy, aby dosáhl požadovaného počtu tří úspěchů. Tím dobrodružství úspěšně končí. Za pole s dublonem získá dublon ③ a pak může otočit kartu ostrova pokladů na poli ④. Ihned získá na něm uvedenou odměnu. V tomto případě získá modrý drahokam (🔵) a červenou kostku (🔴). Jeho červená loď postoupí o 2 z pole ③ na pole ⑤ na mořské cestě.

KONEC PLAVBY



Úspěch (Jasan!)

Pokud jste na konci cesty splnili požadavek na kartě ostrova pokladů, otočte ji. Získáte odměnu uvedenou na ❶ a posunete svoji loď na mořské cestě o počet polí uvedených na ❷ .

Získáte také počet dublonů uvedený nad poli s kartami, pokud jste pod ně umístili alespoň 1 kostku s úspěchem (jedná se o pole 3, 6 a 7).



Neúspěch (Kdeže!)

Nemohli/nechtěli jste splnit všechny karty na cestě dobrodružství.

- ❶ Vezměte si kartu nezdaru a vyhodnoťte její efekty.



- ❷ Získejte dublony uvedené nad poli s kartami, pokud jste pod ně umístili alespoň jednu kostku s úspěchem (jedná se o pole 3, 6 a 7).
- ❸ Kartu ostrova pokladů vraťte navrch balíčku, aniž byste se na ni podívali.

7. Vyhodnocení sázek

Když se vám dobrodružství podaří:

Pokud jste byli úspěšní, vezměte si do své zásoby jeden dublon od každého hráče, který vsadil proti vám, jako odměnu za to, že jste uspěli navzdory všem pochybnostem. Všichni hráči, kteří vsadili na vás, získají dublon ze společné zásoby.

Když se vám dobrodružství nezdaří:

Pokud cesta skončí nezdarem, všichni hráči, kteří vsadili proti aktivnímu hráči, získají dublon ze společné zásoby. Hráči, kteří vsadili na to, že uspějete, musí odevzdat jeden svůj dublon do společné zásoby.

Nehledě na výsledek dobrodružství a to, jak vsadili, si pak všichni hráči vezmou své mince pro štěstí zpět.

DŮLEŽITÉ!

Pokud hráč nemá dostatek dublonů na zaplacení dluhu, dluh se nekumuluje! Hráči nikdy neztrácejí svoji minci pro štěstí ani možnost s ní sázet. Hráčům bez peněz jsou dluhy za sázky odpuštěny. V případě, že vaše dobrodružství skončí úspěchem, za každého soupeře, který vsadil proti vám a nemůže zaplatit, získáte jeden dublon ze společné zásoby.

8. Návrat

Všechny umístěné i použité karty dobrodružství odložte na odkládací balíček karet dobrodružství.

Pokud byla karta ostrova pokladů splněna, odložte ji na odkládací balíček ostrovů pokladů, jakmile si za ni vezmete odměnu.

DŮLEŽITÉ! Pokud karta ostrova pokladů nebyla splněna, vraťte ji navrch balíčku, aniž byste se na ni podívali.

Vezměte si zpět všechny své kostky: ty, které jste zahráli pod karty dobrodružství, ty které jste odložili kvůli přehazování, i ty, které jste získali jako odměnu.

V tuto chvíli si spočítejte své kostky a vylepšete si je.

Do dalšího kola si můžete přenést nejvýše sedm kostek z tohoto kola!

Vylepšování kostek

Nyní můžete vylepšit libovolný počet kostek (vyměnit je za lepší):



DŮLEŽITÉ!




Zásoba kostek je omezená. Pokud byla odebrána poslední kostka určité barvy, nemohou již hráči získat žádnou další.

Váš tah poté končí a na řadě je další hráč v pořadí!

9. Konec hry

Konec hry se spustí, když hráčova loď dosáhne cílového pole na mořské cestě. Dokončete aktuální kolo, aby všichni hráči provedli stejný počet tahů. Každý hráč, který dosáhne cíle mořské cesty, získá modrý drahokam ().

Hráč, který nasbírá drahokamy a dublony v nejvyšší celkové hodnotě, vyhrává.

-  = 1 Pokud dva nebo více hráčů nasbírá stejně cenný poklad, vyhrává hráč, který na mořské cestě postoupil nejdále. Pokud je výsledek stále nerozhodný, porovnejte, který z hráčů má více černých kostek. Pokud ani poté není jasný vítěz, zkontrolujte, kdo má nejvíce červených kostek.
-  = 5
-  = 10 Pokud se stále nepodařilo určit vítěze, hráči se o vítězství podělí.



DŮLEŽITÉ! Na konci hry mohou všichni hráči vyměnit zbývající karty dobrodružství se symboly dublonů za dublony.

Alternativní podmínka pro ukončení hry: Hra končí okamžitě, jakmile někdo ve svém tahu splní poslední kartu ostrova pokladů.

Poděkování

Rád bych využil této příležitosti, abych ze srdce poděkoval všem, kteří mi umožnili tuto hru vytvořit: své rodině, která mi dala prostor k vyjádření mé kreativity, hráčům, kteří vždy projevili trpělivost při nesčetných testovacích hrách, a – v neposlední řadě – vydavateli, společnosti Skellig Games, v níž jsem našel spolehlivého partnera při realizaci tohoto projektu.

Benno Thönelt

Společnost Skellig Games děkuje zejména pilným testovacím pirátům:

Stefan Lüders, Allstar1000, Jack Schwalbe, Nicoletta, Drachehöhl, TobThePatcher, Captain Steffrich, Die schreckliche Capella, Lilu_s, Captain DiXiT, Orn Hammarson, Simon The Pirate, Daniel „Invictus“ Filip, parrrrsbin, BeesKnees, NoWa, David „Steirerman“ Haas, Dammi der Einarmige, Seroth, Käpt'n S. Z. Skullbrick, Captain BouncARRR!, Grog Smut Sören, Captain Zweiblum, Cerobien|Jan, BrettSpielTeddy, Käpt'n Hasenfuß!

Společnost Skellig Games také doufá, že se při hraní Pirátských výprav budete dobře bavit.

Tvůrci hry

Autor hry: Benno Thönelt

Ilustrace: Roman Kucharski

Grafická úprava: Christian Schaarschmidt

Editor: Joachim Joch

Anglický překlad a korektury: Ryan A. Jones a Jo Lefebure pro The Geeky Pen

Česká verze

Překlad hry: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Ondřej Kurka a Jan Březina



SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Německo
www.skellig-games.de



Distributor pro ČR a SR:
REXPORT, s. r. o.,
Palackého třída 198/72,
612 00 Brno
www.rexhry.cz
obchod@rexhry.cz

Průběh hry

Připravte si dobrodružství (viz str. 4)

1. Nakupujte karty dobrodružství (nepovinné).



2. Vykládejte karty z balíčku na cestu dobrodružství. Poslední kartou na cestě vždy musí být karta ostrova pokladů (3/5/7), umístěna alespoň tak daleko vpravo, jak daleko postoupila vaše pirátská loď na mořské cestě.

3. Pokud položíte kartu na pole krakena (s fialovým pozadím), vyložte kartu krakena lícem dolů na pole uvedené na následující kartě krakena.



4. Všichni ostatní hráči si vsadí na výsledek vašeho dobrodružství.



5. Odhalte kartu krakena a vaše dobrodružství může začít!

6. Vydejte se za dobrodružstvím

(viz str. 7–10)

Hodte všemi svými kostkami.

Pokuste se splnit všechny výzvy. Začněte vlevo a postupujte po jednotlivých polích:

- Umístěte pod karty kostky s úspěchy. Nezapomeňte! Pod každou kartu musí být umístěna alespoň jedna kostka.
- Přehazování: Kdykoli v průběhu dobrodružství můžete ze své zásoby odložit dostupnou kostku (tedy jakoukoli kostku, která ještě není pod kartou ani odložená), abyste přehodili libovolný počet ostatních dostupných kostek.
- Kdykoli v průběhu svého tahu můžete zahrát karty z ruky jako další úspěchy nebo bonusy.

Jakmile splníte úkol na kartě, okamžitě získáte odměny uvedené v jejím pravém horním rohu!

Pokud se vám podaří úspěšně splnit všechny karty, odhalte kartu ostrova pokladů, získáte odměnu, která je na ní uvedena, a posuňte svoji loď o příslušný počet políček na mořské cestě.

Pokud se vám to nepodaří, doberte si kartu nezdaru!

V obou případech získáte dublony za pole s dublony (3/6/7), na něž jste umístili kostku s alespoň jedním úspěchem.

7. Vyhodnocení sázek (viz str. 10)

Rozdělte výhry, zaplatte dluhy. Vezměte si zpět své mince pro štěstí!

8. Úklid (viz str. 10–11)

Vylepšete si své kostky. **A nezapomeňte: Do dalšího kola si smíte přenést nejvýše sedm kostek!**

Přehled efektů a symbolů na kartách



Lebky na kostkách a na černých vlajkách:

Každá lebka se počítá jako jeden úspěch.



Lebky s čísly na hnědém pozadí:

Číslo udává, kolik úspěchů je potřeba ke splnění. **Poznámka: Alespoň jeden z úspěchů musí vždy pocházet z kostky.**



Bílá kostka:

Získejte bílou kostku a ihned jí hodte. Počítá se jako dostupná kostka.



Červená kostka:

Získejte červenou kostku a ihned jí hodte. Počítá se jako dostupná kostka.



Přehození:

Můžete přehodit libovolný počet svých dostupných kostek. To neplatí pro kostky, které jste již odložili.



Dobráni karet dobrodružství:

Doberte si počet karet dobrodružství uvedený na symbolu.



Pirátská loď:

Posuňte svoji loď o počet polí uvedený na symbolu. Pokud není uvedeno žádné číslo, posuňte loď o jedno pole.



Dublony:

Získejte vyobrazený počet dublonů (1 nebo 2).



Modrý drahokam:

Získejte modrý drahokam (v hodnotě 5 dublonů).



Červený drahokam:

Získejte červený drahokam (v hodnotě 10 dublonů).

SMĚNNÉ KURZY:

Vyměnitelné kdykoli:

5× ↔ 1×

2× ↔ 1×

Na konci plavby:

+ →

+ →