



# PIRÁTI

## Z MARACAIBA

### Pravidla

Hra od Alexandra Pfistera, Ryana Hendricksona a Ralpha Bienerta  
Pro 1 až 4 hráče od 12 let, herní doba: 25 minut na hráče



Karibik, konec 17. století. Otevírání nových obchodních tras, rozvíjející se průmysl a agresivní boje mezi velmocemi, to vše jsou příčiny neutuchající poptávky po námořnících. Zvláště těch, kterým nevadí umazat si ruce. Už máte dost mizerné dřiny v docích a fabrikách. „Proč ne?“ říkáte si. „Proč si neužít života plného bohatství a dobrodružství na širém moři? Piráti si dělají, co chtějí, a berou si, co chtějí.“

Ale pozor - cenou za divoký a svobodný život piráta je často nečekaná a náhlá schůzka se šibenicí, takže urvěte co nejvíce slávy dřív, než vám postaví houpačku s výhledem na náměstí.

Získejte pověst ostrříleného veterána bitev, jehož černá vlajka vyvolává strach v srdcích kapitánů galeon naložených cennostmi. Pohled na vaši majestátní loď a její mohutnou galionovou figuru bude děsit obyvatele každého přístavu dlouho před přistáním. Zvěst o vaší hromadě zakopaných pokladů bude budit závist ještě dlouho po vaší smrti. Využijte svůj čas naplno, abyste zastínili své současníky a stali se nejlegendárnějším pirátským kapitánem v dějinách!

# HERNÍ KOMPONENTY

## OBECNÉ KOMPONENTY



1 deska průzkumu



3 kostky nájezdů  
(žlutá, zelená a bílá)



cca. 125 dřevěných kostiček  
(v různých barvách a množstvích;  
šedé jsou univerzální)



62 žetonů dublonů  
(20 × „5“, 20 × „2“, 22 × „1“)



3 desky ostrovů  
s poklady



12 destiček galionových figur



42 karet úrovně I  
• 8 lokalit  
• 12 rezidencí  
• 22 vylepšení



41 karet  
úrovně II



25 karet  
úkolů

6 destiček  
doplnění pokladů

## HRÁČSKÉ KOMPONENTY

4 desky lodí  
(1 pro hráče;  
na rubové straně  
jedné lodě je strana pro  
sólový režim)



28 oboustranných žetonů hráčů  
(7 od každé barvy)



**Žetonek  
rezidence +50 VB**



4 desky pirátských úkrytů  
(1 pro hráče; na rubové straně jednoho  
úkrytu je strana pro sólový režim)



20 oboustranných pašeráckých destiček  
(5 od každé barvy)



4 dřevěné žetony lodí  
(1 od každé barvy)



4 dřevěné žetony průzkumníků  
(1 od každé barvy)



4 dřevěné bodovací žetony  
(1 od každé barvy)

### PRO SÓLOVÝ REŽIM

1 sólová deska loď (rubová  
strana jedné desky loď)



12 sólových karet (6 × A, 6 × B)



1 sólový pirátský úkryt  
(rubová strana jednoho úkrytu)



**PRO MODUL RUBÍNŮ**  
2 destičky zásoby rubínů



1 deska  
trhu rubínů

**PRO MODUL ODCHOD  
NA ODPOČINEK**

1 destička slevy na rezidenci  
(lze použít i ve hře „Maracaibo“)



## PŘÍPRAVA HRY

5

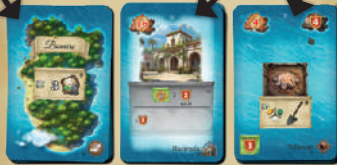


Počáteční  
oblast



8 karet lokací  
15 karet vylepšení  
4 karty rezidencí

3



Balíček karet úrovně I

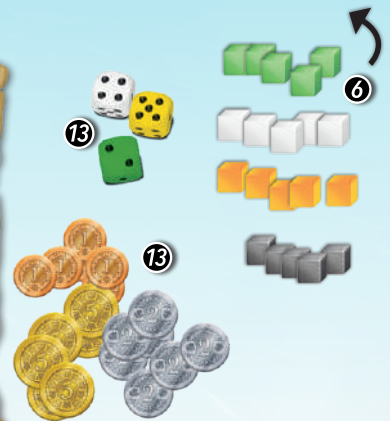
Ve směru hodinových ručiček si každý hráč  
vezme odpovídající počet dublonů:

1. hráč  
10 dublonů

2. hráč  
11 dublonů

3. hráč  
12 dublonů

4. hráč  
13 dublonů



1 Dle chuti zvolte jeden či více volitelných modulů, při jejich použití se mírně změní příprava hry i její průběh. **Pokud hru hrajete s alespoň jedním hráčem, který ji hraje poprvé, doporučujeme použít pouze modul „pirátská šarvátká“.** Jestli ale preferujete méně konfliktní hru, nepoužívejte ani ten. Seznam modulů lze nalézt na str. 14.

2 Umístěte **desku průzkumu** doprostřed stolu.

3 Rozdělte **karty úrovně I** na 3 hromádky: rezidence , lokality a vylepšení .

- Zamíchejte hromádku s rezidencemi a vezměte z ní náhodně 4 karty. Ty přidejte ke všem 8 kartám lokalit úrovně I.
- Zamíchejte hromádku vylepšení a vezměte z ní náhodně 15 karet. Ty přidejte ke 12 kartám připraveným v předchozím kroku. Tím vznikne balíček karet úrovně I.
- Zamíchejte balíček karet úrovně I.
- Nepoužité karty rezidencí a vylepšení vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

4 Postupně berte jednu kartu po druhé z balíčku karet úrovně I a umísťte je lícem nahoru vedle desky průzkumu (začněte u ní a pokračujte směrem doleva), do sloupců, abyste vytvořili rozvržení karet dle obrázku. **Tři desky ostrovů s poklady** umístěte také lícem nahoru do lokací dle nákresu. Tuto oblast,

včetně políček Záliv a Maracaibo (nachází se na desce průzkumu), budeme označovat jako **Karibik**. Pro prvních pár partií doporučujeme toto: pokud při rozmísťování karet vytvoříte skupinu 4 či více vzájemně sousedících lokalit, vyměňte jednu či více z nich za kartu vylepšení, abyste skupinu zredukovali na maximálně 3 karty.

**Poznámka:** Jakmile se hráči seznámí s hrou, můžete na str. 11 najít návrhy alternativních rozvržení karet v Karibiku, případně si můžete vymyslet vlastní rozvržení (při dodržení obecného konceptu, že oblast by měla mít 9 sloupců na šířku a přibližně 4 řady na výšku).

5 Zamíchejte všechny karty úrovně II a umístěte je lícem dolů poblíž oblasti Karibiku.

6 Umístěte **4 dřevěné kostičky** od každé ze tří odpovídajících barev (zlato = žluté kostičky, smaragdy = zelené kostičky, perly = bílé kostičky) na políčka odpovídajících desek ostrovů s poklady (počínaje políčky nejnižší). Zbývající dřevěné kostičky ponechte v dosahu.

7 Náhodně umístěte všech **6 destiček doplnění pokladů** na lokace se symbolem , po jedné destičce do levého horního rohu každé takto označené karty (ukázka je ilustrativní).





11



14



10



8



8 Každý hráč si vezme **desku loďe** a **desku pirátského úkrytu** a následující komponenty ve svojí barvě: žeton loďe, žeton průzkumníka, bodovací žeton, pašerácké destičky a žetonky hráčů.

9 Každý hráč umístí svoje komponenty na místa dle následujících instrukcí:

- **žeton loďe** do vyznačené počáteční oblasti
- **žeton průzkumníka** na počáteční místo na stupnici průzkumu na desce průzkumu
- **bodovací žeton** na políčko s hodnotou 0 na bodovací stupnici na desce průzkumu
- **desku loďe** před sebe, stranou pro hru více hráčů nahoru
- **desku pirátského úkrytu** poblíž desky loďe, stranou pro hru více hráčů nahoru
- ostatní komponenty poblíž své desky loďe

10 Jeden z hráčů náhodně vybere konkrétní strany jednotlivých **pašeráckých destiček** a umístí je poblíž své desky loďe. Všichni ostatní hráči si svoje pašerácké destičky otočí na stejné strany, aby měli shodné sestavy pašeráckých destiček.

11 Zamíchejte balíček **karet úkolů**, poté ho umístěte poblíž desky průzkumu. Každý hráč si poté z balíčku vezme 2 karty. Z nich si 1 vybere (neukazuje ji ostatním) a druhou odloží lícem dolů. Poté přidejte odložené karty úkolů do balíčku, znovu ho zamíchejte a

umístěte na původní místo. Poté z něj otočte 2 karty a umístěte je lícem nahoru vedle balíčku, čímž vytvoříte **nabídku úkolů**.

12 Náhodně vyberte o 2 více destiček **galionových figur**, než kolik hraje hráčů (např. ve hře 3 hráčů vyberte celkem 5 destiček galionových figur), a vytvoříte tak **nabídku galionových figur**. Zbytek galionových figur vraťte do krabice.

13 Umístěte **žetony dublonů** a **kostky nájездů** tak, aby na ně všichni dosáhli.

14 Zvolte začínajícího hráče (= hráč, který naposledy zakopával poklad) a poté, ve směru hodinových ručiček, hráčům přidejte odpovídající počet dublonů do startu:

- |         |              |
|---------|--------------|
| 1. hráč | – 10 dublonů |
| 2. hráč | – 11 dublonů |
| 3. hráč | – 12 dublonů |
| 4. hráč | – 13 dublonů |

15 Na závěr umístí poslední hráč v pořadí (tedy ten, který sedí po pravé ruce začínajícího hráče) jeden ze svých hráčských žetonků (stranou s 50 VB dolů) na políčko Maracaiba na desce průzkumu, aby bylo jasné, že jde o hráče, jehož tahem končí celá partie, jakmile je spuštěn konec hry.

## PRŮBĚH HRY

Partie hry trvá **3 kola**, během kterých se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Během svého tahu hráč pohne svým žetonem lodě a pluje po Karibiku, poté provede akci pole, na kterém svůj pohyb ukončil. Každé ze 3 kol končí, když některý z hráčů dorazí svojí lodí do Maracaiba. Po 3 kolech partie končí.

### TAH HRÁČE

Ve svém tahu musí hráč vždy nejprve provést pohyb a poté může provést akci. Poté pokračuje svým tahem další hráč na řadě.

#### Pohyb

Hráč musí svým žetonem lodě pohnout o **1 až 3 pole** v rámci Karibiku. Jedno pole odpovídá jedné kartě, případně políčku Zálivu a políčku Maracaiba na desce průzkumu. Ostrovy s poklady se nepovažují za pole a není možné na ně ani přes ně provést pohyb.

Každý pohyb lodí o 1 pole musí být proveden na jedno sousedící pole. Z počáteční oblasti se musí loď pohnout na některou z karet ve sloupci nejvíce vlevo (není však nutné pohyb ukončit právě v tomto sloupci). Po ukončení pohybu musí být loď ve sloupci, který je alespoň o jeden sloupec blíže k Maracaibu, než v jakém sloupci byla na začátku tahu (je tedy nutné se pohnout o nejméně jeden sloupec vpravo).



**Příklad:** Hráč s černou lodí se pohne nahoru a doprava, čímž ukončí pohyb ve sloupci blíže Maracaibu. Nebylo možné, aby svojí lodí pohnul pouze nahoru, protože by ukončil pohyb ve stejném sloupci, v jakém jeho loď byla na začátku tahu.

Lodě ostatních hráčů nijak neomezuji pohyb, na jednom poli může být zároveň jakýkoliv počet lodí.

Pokud nehrajete variantu „pirátská šarvátká“ a hráč ukončí svůj pohyb **na kartě** s žetony lodí ostatních hráčů, **musí zaplatit** každému takovému hráči **1 dublon**, pokud je to možné. Pokud hráč nemá dostatek dublonů, aby zaplatil všem soupeřům, může si vybrat, kterým zaplatí a kterým ne (i kdyby nemohl zaplatit žádnému hráči, nemá to pro něj žádné důsledky). Políčka Záliv a Maracaibo nejsou karty, takže při ukončení pohybu na těchto políčkách není nutné platit ostatním hráčům.

**Příklad:** V ukázce pohybu výše by hráč s černou lodí musel zaplatit 1 dublon hráči s modrou lodí.



Pokud se loď pohne na pole Zálivu na desce průzkumu, okamžitě musí svůj pohyb ukončit a případné další pohyby není v daném tahu možné využít.

#### Akce

Hráč může provést všechny akce zobrazené na poli, na kterém ukončil svůj pohyb. Ve hře je pět různých druhů polí: **karty vylepšení, karty rezidencí, karty lokalit, Záliv a Maracaibo** (poslední dvě jsou vytištěné na desce průzkumu).

#### Karta vylepšení



Hráč si musí vybrat jednu z následujících možností:

- A) Ignorovat kartu a získat 5 dublonů ze zásoby.
- B) Zaplatit dublony odpovídající ceně karty (po všech slevách, které mu poskytují jiné karty a/nebo zdokonalení lodě) a danou kartu vylepšení získat. Poté získanou kartu umístí lícem nahoru poblíž svojí desky lodě. Pokud je na získané kartě symbol blesku, hráč ihned provede všechny akce vyznačené na této kartě (v pořadí dle své volby). Všechny permanentní efekty karty jsou platné od okamžiku, kdy byla karta získána. Vysvětlivky k efektům karet vylepšení najdete na str. 16.

Nakonec zaplňte uvolněné místo v Karibiku novou kartou z balíčku karet úrovně II. Všechny žetony lodí, jež byly na kartě, kterou aktivní hráč získal, umístěte na nově doplněnou kartu. (Ve velmi nepravděpodobném případě, kdy by došel balíček karet úrovně II, zaplňte uvolněné místo kartou úrovně I z krabice, lícem dolů. Na takové kartě je možné pouze získat 5 dublonů.)

**Příklad:** Tabák má na kartě uvedenou cenu 8 dublonů. Díky Lodi duchů, kterou černý hráč získal v předchozím tahu, musí zaplatit pouze 5 dublonů.



## Karta rezidence



Hráč může zaplatit dublony odpovídající ceně stavby rezidence (po všech slevách). Pokud tak učiní, umístí jeden svůj hráčský žetonek stranou s hráčským symbolem nahoru. Tento žetonek se od této chvíle považuje za **žetonek rezidence**. Pokud je hráč prvním stavitelem dané rezidence (= jeho žetonek je prvním umístěným žetonkem na této kartě), ihned obdrží 2 vítězné body.

Každý žetonek rezidence hráči umožňuje získat extra body za splnění podmínky uvedené na kartě rezidence. Tyto body získá hráč na konci hry. Každý hráč může na jedné kartě rezidence mít pouze jeden svůj žetonek. Po umístění žetonku jej již není možné odstranit ani přesunout.



**Příklad:** Žlutý hráč zaplatí 16 dublonů, aby postavil haciendu, která mu na konci hry umožní získat 2 body za každý dublon příjmu. Nezíská však ihned bonus, protože haciendu již dříve postavil černý hráč.

## Karta lokality



Při aktivaci karty lokality je třeba provést několik kroků v následujícím pořadí:

### 1. Zvýšení hodnoty pokladu

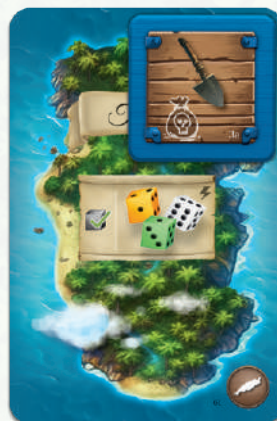
Pokud se na kartě lokality nachází destička doplnění pokladu, umístěte 1 kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov. Kostičky umísťujte na políčka směrem odspodu, na nejvyšším políčku může být neomezený počet kostiček.



**Příklad:** Pokud hráč ukončí svůj pohyb na kartě lokality Trinidad, umístěte 1 bílou kostičku na ostrov perel.

### 2. Aktivace pašerácké destičky

Pokud se na kartě lokality nachází pašerácká destička hráče, který zde ukončil pohyb, může ji aktivovat a provést všechny efekty dané destičky. Pašerácké destičky ostatních hráčů ignorujte. Vysvětlivky k efektům pašeráckých destiček najdete na str. 15.



**Příklad:** Když modrý hráč pohne svojí loď na lokalitu Tobago, má možnost provést akci zakopání pokladu (více viz akce zakopání pokladu na str. 8).

### 3. Zdokonalení lodě

Hráč může provést zdokonalení lodě (více viz sekce Zdokonalení lodě na str. 9).

### 4. Akce lokality

Každá lokalita zobrazuje jednu či více akcí, které může hráč provést v jakémkoliv pořadí. Pokud je součástí akce symbol „/“, je možné si vybrat pouze jednu z možností.

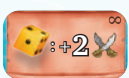
Níže vysvětlení akcí lokality:

#### Nájezd



1. Hráč hodí všemi 3 kostkami nájezdů, poté může provést jeden přehoz (pouze **všech** kostek).

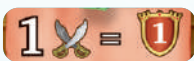
2. Vybere si jednu z kostek a získá tak sílu nájezdu dle hodnoty na kostce. Síla nájezdu je vyjádřena počtem mečů a odpovídá hodnotě kostky. Po výběru kostky je nutné dodržet pro všechny akce daného nájezdu, které zahrnují zisk pokladu, odpovídající barvu pokladu: žlutá kostka – zlato, zelená kostka – smaragdy, bílá kostka – perly.



3. Zvýší svoji sílu nájezdu dle permanentních efektů svých karet vylepšení, zdokonalení lodě a galionové figury. Některé efekty mohou ovlivňovat sílu kostky konkrétní barvy, jiné (bez uvedení barvy) zvyšují sílu nájezdu všech kostek.



4. Použijte sílu nájezdu k provedení akcí nájezdu. Každá jednotlivá akce nájezdu může být provedena pouze jedenkrát za tah. Na své lodi má každý hráč standardně 3 akce nájezdu, další akce je možné získat díky zdokonalení lodě, z karet atd.



Použijte 1 jednotku síly nájezdu k zisku 1 vítězného bodu.



Použijte 2 jednotky síly nájezdu k zisku 3 dublonů.



Použijte 5 jednotek síly nájezdu k zisku 1 kostičky pokladu z odpovídajícího ostrova (podle barvy kostky, viz níže).

5. Zbývající síla nájezdu propadá na konci tahu hráče.

#### Poklad



Hráč získá jednu kostičku pokladu odpovídající barvy přímo z ostrova pokladů, na kterém se kostičky dané barvy nachází – kostičky berte směrem odshora – a umístí ji na svoji desku pirátské skrýše. Pokud na daném ostrově žádné kostičky nejsou, vezme si ji ze zásoby. Kostičku musí umístit do odpovídající **skladovací sekce** na své desce pirátské skrýše, **nad úroveň linie zakopaných pokladů**. Pokud je v dané sekci volné **políčko s bonusem**, může kostičku umístit na ně a ihned získat bonus daného políčka. Každá kostička se považuje za jeden poklad daného typu, ať už je pod úrovní linie zakopaných pokladů, či pod ní.



linie zakopaných pokladů

políčko s bonusem

skladovací sekce

Hodnota jednotlivých pokladů se v průběhu partie mění podle počtu kostiček na odpovídajícím ostrově, důležitá je pouze jejich hodnota na konci partie. Bodování pokladů bude detailněji vysvětleno v sekci Závěrečné bodování na straně 11.



**Příklad:** Šárka doufala, že získá zlato. Nechce riskovat přehozem kostek a případně přijít o šestku, kterou hodila, takže si zvolí zelenou kostku. Získá 1 smaragd, 1 vítězný bod (na což potřebuje použít 5 + 1 jednotku síly nájezdu) a také 2 vítězné body za smaragd, protože zelenou kostičku umístila na políčko s bonusem.

#### Průzkum



Hráč může pohnout svým žetonem průzkumníka až o tolik polí, kolik je hodnota uvedená vlevo od ikony akce průzkumu (plus všechny bonusy k pohybu průzkumníka z karet vylepšení a/nebo vylepšení lodě). Průzkumník se musí pohnout alespoň o 1 pole a musí jít ve směru naznačeném šipkami na desce průzkumu. Pole obsazená ostatními průzkumníky **přeskakujte** a nepočítejte je (= **nespotřebují pohyb**).

Po ukončení pohybu hráč získá efekt pole, na kterém průzkumník ukončil pohyb. Vysvětlivky k efektům polí průzkumu najdete v Glosáři na str. 15.



**Příklad:** Modrý hráč ukončil pohyb lodí na lokalitě Bonaire, což mu umožňuje pohnout svým průzkumníkem až o 3 pole. Rozhodne se jít spodní cestou, přičemž přeskóčí pole se zlatem, na kterém stojí průzkumník žlutého hráče. Poté může provést efekt pole, na kterém jeho průzkumník ukončil pohyb (zisk 3 dublonů).

#### Zakopání pokladu



Hráč může zakopat 1 poklad za každý symbol lopaty (= přesun kostičky pokladu na desce pirátské skrýše **pod úroveň linie zakopaných pokladů**). Kostičku musí umístit na jedno z volných políček zakopaných pokladů, ihned aktivuje či obdrží případný bonus daného políčka. Zakopáný poklad se pro všechny účely považuje za poklad dané barvy. Pokud v dané skladovací sekci není již volné políčko zakopaných pokladů, nelze již poklad daného druhu zakopat. Pokud hráč v rámci jednoho tahu provádí více akcí zakopání pokladu, je možné **každou z nich použít na zakopání jiného druhu pokladu**. Při zakopání pokladu je možné uvolnit políčko s bonusem ve skladovací sekci.





**Příklad:** Petra chce zakopat svůj jediný smaragd. Jako bonus umístí jednu kostičku na ostrov smaragdů (viz Zvýšení hodnoty pokladu na str. 7).

### Získat úkol



Hráč může získat 1 kartu úkolu z balíčku karet úkolů, případně z nabídky úkolů. Pokud si zvolí kartu z nabídky úkolů, ihned doplňte novou kartu z balíčku karet úkolů lícem nahoru. Karty úkolů by měl až do konce partie vidět pouze jejich majitel.

### Získat vylepšení



Hráč může získat vylepšení posádky nebo vybavení (dle odpovídající ikony u akce) odkudkoliv z Karibiku za cenu vylepšení + 3 dublonů navíc. Nakonec zaplňte uvolněné místo v Karibiku novou kartou z balíčku karet úrovně II. Všechny žetony lodí, jež byly na kartě, kterou aktivní hráč získal, umístěte na nově doplněnou kartu.

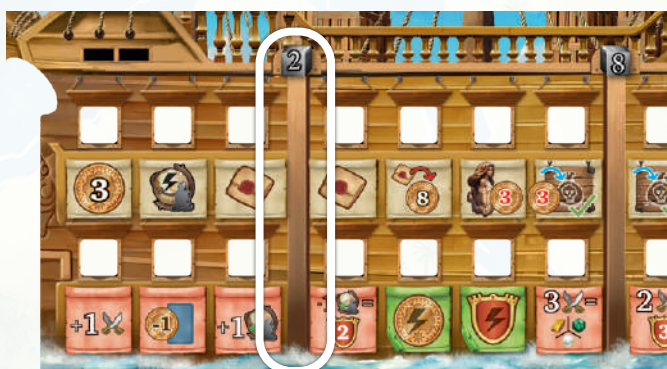
## DALŠÍ AKCE

### Zdokonalení lodě



Hráči budou mít dostatek příležitostí ke zdokonalení svých lodí, což jim může přinést jak jednorázové, tak permanentní výhody. **Zdokonalení lodě** probíhá umístěním šedé kostičky ze zásoby do jednoho z prázdných otvorů na desce lodě.

Na lodi jsou vyznačené tři hranice zdokonalení, nová kostička smí být umístěna napravo od takové hranice, pokud se již nalevo od ní nachází alespoň předepsaný počet kostiček.



**Příklad:** K umístění šedé kostičky napravo od první hranice zdokonalení musí mít hráč kostičky alespoň ve dvou otvorech pro zdokonalení nalevo od této hranice.

Každé zdokonalení přinese hráči nějakou výhodu. Jednorázové zdokonalení (běžový podklad) vyhodnotí ihned, permanentní zdokonalení (červený podklad) začnou platit od okamžiku umístění kostičky do otvoru pro zdokonalení. Efekt zdokonalení

vstupuje v platnost hned při zdokonalení. Vysvětlivky k jednotlivým výhodám, které zdokonalení poskytují, najdete v Glosáři na str. 16.

Níže jsou blíže vysvětlena dvě specifická zdokonalení:



### Získ galionové figury

Pro využití této výhody musí hráč zaplatit 3 dublony. Poté může získat jednu z galionových figur v nabídce a přidat ji na příď svojí lodě. Jednorázovou výhodu (galionová figura sokola) získá ihned, permanentní výhody začnou platit od okamžiku pořízení dané galionové figury. Vysvětlivky k jednotlivým galionovým figurám najdete na str. 15. V rámci jedné partie může každý hráč získat pouze jednu galionovou figuru, po získání mu zůstane až do konce partie.



### Umístění pašerácké destičky

Pokud je u této akce uvedena cena, musí hráč zaplatit odpovídající částku v dublonech. Poté umístí pašeráckou destičku dle své volby na jakoukoliv kartu lokality, na které zatím pašerácká destička neleží (každá karta lokality tedy může obsahovat pouze jednu pašeráckou destičku). Pašerácké destičky nemohou být umístěny na Záliv či Maracaibo. Pašerácké destičky jsou oboustranné a v rámci partie **není možné** je otáčet na druhou stranu.

Po umístění pašerácké destičky ji hráč **ihned vyhodnotí**. Vysvětlivky k efektům jednotlivých pašeráckých destiček najdete na str. 15.



### Vítězné body (VB)

Vždy, když je aktivován efekt s touto ikonou, daný hráč získá uvedený počet vítězných bodů. Pro počítání bodů použijte dřevěný bodovací žeton, body jsou vyznačeny podél okraje desky průzkumu. Vždy, když některý z hráčů překročí 50 bodů, umístí svůj hráčský žetonek stranou s 50 nahoru na pole se symbolem 50 bodů na desce průzkumu a poté pokračuje v počítání bodů opět od hodnoty 0.



### Dublony



Bílé číslo: daný hráč získá uvedený počet dublonů ze zásoby. Dublony doporučujeme skladovat na desce pirátské skrýše.



Červené číslo: daný hráč musí zaplatit uvedený počet dublonů do zásoby. Pro využití dané akce je nutné plně zaplatit uvedenou cenu (včetně případných slev).

### Omezení materiálu

Dublony, kostičky a hráčské žetony jsou neomezené. Pokud by vám měly dojít, použijte odpovídající alternativu.



Po odehrání tří kol (včetně třetí fáze příjmu), přičemž všichni hráči odehráli stejný počet tahů, partie končí. Každý hráč získá další body (= k těm, které získal v průběhu partie) za splnění následujících podmínek (závěrečné bodování je také shrnuto v ikonách na deskách pirátských úkrytů):

- 1 Zisk 4 bodů za každou překročenou řeku na desce průzkumu.
- 2 Zisk 1 bodu za každých 5 zbývajících dublonů.
- 3 Zisk všech bodů zobrazených v pravém horním rohu všech karet vylepšení.
- 4 Zisk všech bodů za splnění podmínek na kartách vylepšení s ikonou závěrečného bodování (šedý podklad) →.
- 5 Zisk všech bodů za splnění podmínek na kartách rezidencí, na nichž leží žetonek hráče. Rezidence mohou přinést maximálně 24, resp. 25 vítězných bodů.
- 6 Zisk bodů za každý poklad (nezakopaný i zakopaný) odpovídající počtu vítězných bodů podle počtu kostiček na odpovídajícím ostrově s poklady.

- Pokud jsou na ostrově maximálně 2 kostičky, každý takový poklad (= kostička dané barvy v držení hráče) přinese 2 vítězné body.
- Pokud je množství kostiček na ostrově v rozmezí 3 a 4 kostiček, každý takový poklad přinese 3 vítězné body.
- Pokud je množství kostiček na ostrově v rozmezí 5 a 6 kostiček, každý takový poklad přinese 4 vítězné body.
- Pokud je na ostrově minimálně 7 kostiček, každý takový poklad přinese 5 vítězných bodů.

- 7 Zisk 2 bodů navíc za každý zakopaný poklad.
- 8 Odhalení a zisk bodů za splnění podmínek na kartách úkolů. Každá karta úkolu má dvě úrovně podmínek a přinese hráči tolik vítězných bodů, kolik je maximum, které splňuje.

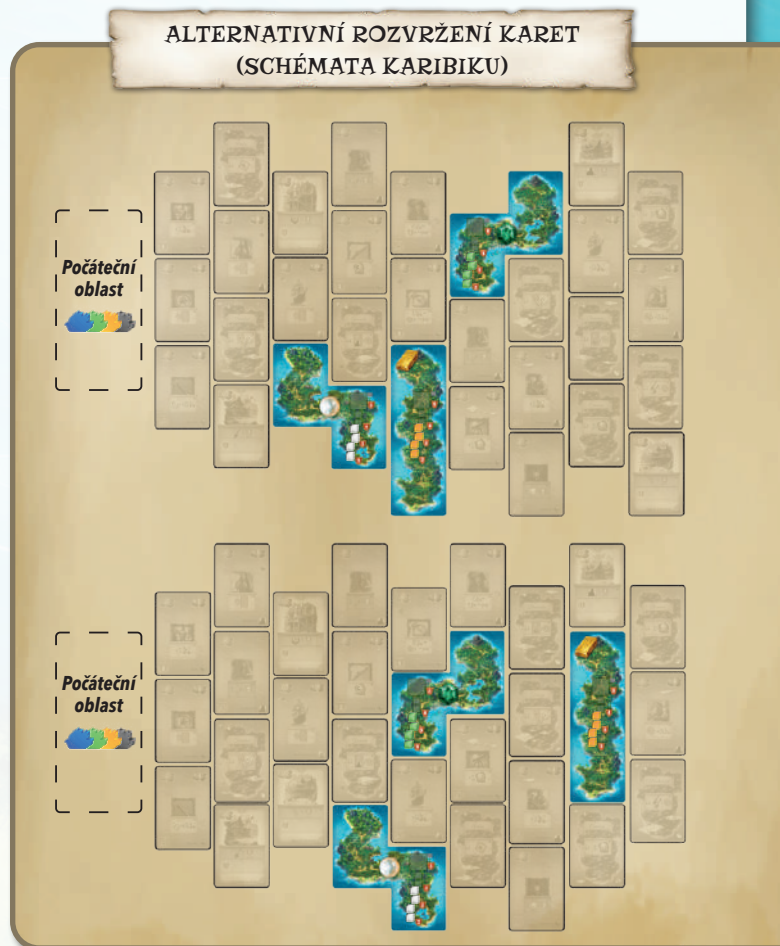
Pro plnění úkolů z karet úkolů není nutné požadovaný element vlastnit vícekrát, může být použit pro splnění více karet úkolů.

**Příklad:** Pokud by více než jedna karta úkolu vyžadovala vlastnit určitý počet karet vylepšení posádky, může být každá taková karta započítána pro splnění podmínek více karet úkolů.

- 9 Zisk 10 bodů navíc, pokud hráč splnil podmínky alespoň 6 karet úkolů.

Hráč s nejvíce body se stává vítězem! Pokud by došlo k remíze, rozhoduje počet zakopaných pokladů. Pokud remíza stále trvá, hráči vítězství sdílí.

### ALTERNATIVNÍ ROZVRŽENÍ KARET (SCHÉMATA KARIBIKU)



## SÓLOVÝ REŽIM



## ÚVOD

Hráč změří síly s Johnem Silverem, pirátem, kterého řídí balíček sólových karet.

## PŘÍPRAVA SÓLOVÉ PARTIE

Nachystejte hru jako pro 2 hráče, přičemž komponenty jedné barvy přiřadíte Johnovi. Výjimky: do nabídky nachystejte pouze 3 galionové figury, Johnovi nedávejte žádné dublony (v sólové partii žádné dublony neplatí ani nezískává).

Proveďte následující dodatečné kroky přípravy partie:

- 1 Otočte odpovídající desku lodě Johna Silvera na stranu pro sólový režim.
- 2 Umístěte jednu šedou kostičku na tmavé políčko nejvíce vlevo na desce nájezdů a průzkumu (sólová strana jedné z desek pirátské skrýše).
- 3 Rozdělte sólové karty na dva balíčky A a B (podle písmena v pravém horním rohu každé karty). Můžete nahradit libovolný počet náhodných karet balíčku A odpovídajícím počtem karet z balíčku B. Čím více karet z balíčku B bude mít připravený balíček, tím vyšší obtížnost bude partie mít.
- 4 Takto připravený balíček 6 sólových karet umístěte lícem dolů poblíž desky lodě Johna Silvera.
- 5 John Silver dostane 1 náhodnou kartu úkolu, tu umístěte lícem dolů poblíž jeho desky lodě.

## PRŮBĚH SÓLO HRY

Hráč vždy odehraje první tah, poté se s Johnem Silverem střídají v tazích, dokud hra po třech kolech neskončí.

Tah hráče je totožný jako v partii více hráčů. Pokud hráč ukončí svůj pohyb na kartě s žetonem Johnovy lodě, musí zaplatit 1 dublon do zásoby, pokud je to možné. Pokud John ukončí svůj pohyb na kartě, kde je loď hráče, hráč si vezme 1 dublon ze zásoby.

### Johnův tah

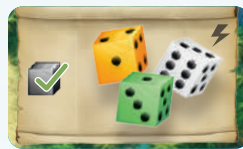
Na začátku každého tahu Johna Silvera otočte vrchní kartu balíčku sólových karet. Pokud již byly otočeny všechny sólové karty, zamíchejte všech 6 sólových karet a vytvořte znovu balíček sólových karet.

Johnův tah začíná pohybem, po kterém následuje jedna hlavní akce. V případě, že byla otočena karta B, John před pohybem provede ještě bonusovou akci.

Na každé sólové kartě je zobrazeno více různých hlavních akcí, ale John Silver provede pouze jednu z nich. Pokusí se nejprve provést první akci shora, pokud to není možné, přejde na další akci a pokusí se provést ji. Takto pokračujte, dokud nenarazíte na akci, kterou může John provést. Ve vzácném případě, kdy by nebylo možné provést žádnou z akcí na dané kartě, ignorujte kartu a otočte místo ní jinou.



### Akce na sólových kartách



Pokud se karta lokality, na které je možné provést akci zobrazenou na sólové kartě, nachází v dosahu pohybu 3, John pluje na danou kartu. Poté proveďte následující kroky:

1. Pokud se na kartě lokality nachází destička doplnění pokladu, umístěte 1 kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.
2. Umístěte šedou kostičku do prvního prázdného otvoru zleva na Johnově desce lodě (zdokonalení Johnovy lodě je podrobněji vysvětleno níže).
3. John provede akci nájezdu.

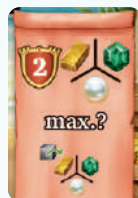


Šedá kostička na Johnově desce pirátské skrýše označuje, jaký efekt provede:

John získá jednu kostičku pokladu podle výsledku hodu jedné kostky (viz níže).



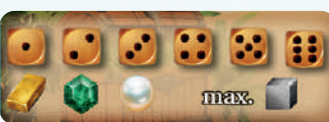
John získá 2 body a jednu kostičku pokladu podle výsledku hodu jedné kostky.



John získá 2 body a jednu kostičku pokladu podle výsledku hodu jedné kostky. Pokud má daného druhu pokladu více než hráč, doplňte jednu kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.



John získá 3 body a dvě kostičky pokladu podle výsledku hodu jedné kostky. Pokud má daného druhu pokladu více než hráč, doplňte jednu kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.



Druh pokladu, který John získá, je určen hodem jedné kostky (libovolné, barva nerozhoduje).

Při hodu 4, 5, nebo 6 získá John kostičku pokladu toho druhu, který má na odpovídajícím ostrově více kostiček. V případě shody je určující pořadí: zlato > smaragd > perla.



Pokud se karta lokality, na které je možné provést akci zobrazenou na sólové kartě, nachází v dosahu pohybu 3, John pluje na danou kartu. Poté proveďte následující kroky:

1. Pokud se na kartě lokality nachází destička doplnění pokladu, umístěte 1 kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.
2. Umístěte šedou kostičku do prvního prázdného otvoru zleva na Johnově desce lodě.
3. John provede akci průzkumu: Pohněte Johnovým žetonem průzkumníka přesně o tolik polí, kolik je hodnota uvedená vlevo od ikony akce průzkumu. Platí pravidla pohybu jako ve standardní partii, Johnův průzkumník vždy volí nejdelší možnou cestu. John nezískává žádné efekty z pole, na kterém průzkumník ukončil pohyb. Šedá kostička na Johnově desce pirátské skrýše označuje, jaký efekt provede:



John získá 3 vítězné body.



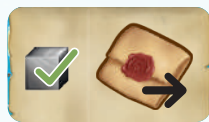
Johnův průzkumník se pohne o jedno pole navíc, John získá 3 body.



Johnův průzkumník se pohne o dvě pole navíc, John získá 4 body.

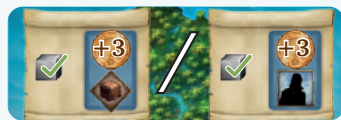


Johnův průzkumník se pohne o dvě pole navíc, John získá 6 bodů.



Pokud se karta lokality, na které je možné provést akci zobrazenou na sólové kartě, nachází v dosahu pohybu 3, John pluje na danou kartu. Poté proveďte následující kroky:

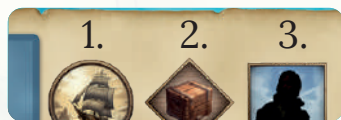
1. Pokud se na kartě lokality nachází destička doplnění pokladu, umístěte 1 kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.
2. Umístěte šedou kostičku do prvního prázdného otvoru zleva na Johnově desce lodě.
3. John získá kartu úkolu nejvíce vpravo, umístěte ji lícem dolů na jeho hromádku karet úkolů. Zbývající kartu/y v nabídce úkolů posuňte o jednu pozici doprava a poté doplňte jednu kartu z balíčku karet úkolů do nabídky úkolů.



Pokud se karta lokality, na které je možné provést jednu z těchto akcí zobrazených na sólové kartě, nachází v dosahu pohybu

3, John pluje na danou kartu. Poté proveďte následující kroky:

1. Pokud se na kartě lokality nachází destička doplnění pokladu, umístěte 1 kostičku daného druhu pokladu na odpovídající ostrov.
2. Umístěte šedou kostičku do prvního prázdného otvoru zleva na Johnově desce lodě.
3. Namísto nákupu karty odkudkoliv z Karibiku John získá vrchní kartu balíčku úrovně II.



John získá kartu vylepšení. Postupujte v pořadí zobrazených druhů vylepšení: pokud je karta vylepšení

daného druhu v dosahu pohybu 3, John pluje na tuto kartu. Pokud je na výběr více odpovídajících karet vylepšení, aplikujte pravidlo o rozhodování shod (viz níže). John získá danou kartu, poté zaplníte uvolněné místo v Karibiku novou kartou z balíčku karet úrovně II. Pokud žádná odpovídající karta není v dosahu pohybu 3, přejděte na další zobrazený druh vylepšení, případně až na třetí. Pokud není v dosahu pohybu 3 žádná karta vylepšení, John tuto akci nemůže provést. V takovém případě pokračujte k další akci na kartě.

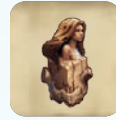
## Zdokonalení loď



Když John získá možnost zdokonalit si loď, umístěte šedou kostičku do prvního prázdného otvoru zleva na Johnově desce lodě. Každý sloupec je zaplňován shora dolů. Všechna zdokonalení Johnovy loď mají okamžitý efekt:



Posuňte šedou kostičku na Johnově desce pirátské skrýše o jedno pole doprava. Tím se zvyšuje síla Johnových akcí nájezd a průzkum.



Hoďte libovolnou kostkou, při hodu 1 a 2 odstraňte ze hry galionovou figuru nejvíce vlevo, při hodu 3 a 4 galionovou figuru uprostřed a při hodu 5 a 6 galionovou figuru nejvíce vpravo. Pokud již hráč má galionovou figuru, není třeba tento efekt vyhodnocovat.



John získá kartu úkolu nejvíce vpravo, umístěte ji lícem dolů na jeho hromádku karet úkolů. Zbývající kartu/y v nabídce úkolů posuňte o jednu pozici doprava a poté doplňte jednu kartu z balíčku karet úkolů do nabídky úkolů.



Přidejte každé rezidenci číslo od 1 do 4 (např. zleva doprava, odshora dolů). Poté hoďte kostkou, při hodu 5 či 6 házejte znovu, stejně tak opakujte hod tehdy, kdyby odpovídal rezidenci, kterou již John postavil (= má na ní svůj žetonek rezidence). Nakonec umístěte Johnův žetonek rezidence na rezidenci odpovídající hodu kostkou. Pokud se jedná o první žetonek rezidence, dostane John 2 vítězné body.

## Bonusové akce

Na všech sólových kartách B je bonusová akce, kterou John provede předtím, než provede hlavní akci karty. Bonusové akce jsou:



Zdokonalení loď



Nájezd



Průzkum

## Důležité poznámky:

1. V Zálivu jsou k dispozici akce nájezdu i průzkumu. Pokud je tedy Záliv v dosahu pohybu 3 a sólová karta předepisuje jednu z těchto dvou akcí, John pluje do Zálivu a danou akci provede.
2. Pokud se na počátku svého tahu nachází Johnův žeton loď v Zálivu, neotáčejte sólovou kartu, místo toho John pluje do **Maracaiba**, provede jedno zdokonalení loď a získá 6 vítězných bodů.
3. Karty lokalit úrovně II poskytují vítězné body za karty vylepšení, zakopaně poklady apod. John tyto body nezískává.
4. Kdykoliv John získá kartu vylepšení, ignorujte všechny její efekty, vítězné body na konci partie i příjem, který zvyšuje.

**Pravidlo rozhodování shod v sólovém režimu:** Pokud má John více možností, kam plout, vybere si tu, která je ve sloupci nejbližší Maracaibu. Pokud je více možností v daném sloupci, vybere si z nich první shora.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Partie hry vždy končí tahem Johna Silvera, protože hrál jako druhý v pořadí. Hráč provede závěrečné bodování dle standardních pravidel. John získá body za splnění následujících podmínek:

1. 4 body za každou překročenou řeku na desce průzkumu.
2. 6 bodů za každou získanou kartu vylepšení.
3. 15 bodů za každou postavenou rezidenci.
4. Body za poklady dle standardních pravidel.
5. 5 bodů za každou kartu úkolu.
6. 10 bodů, pokud má alespoň 6 karet úkolů.

Získá-li hráč více bodů než John Silver, stává se vládcem Karibiku!

## MODULY

Pro svoji partii si vyberte jeden či více z následujících modulů a odpovídajícím způsobem upravte přípravu hry i její průběh:

### NEPROBÁDANÉ VODY: LOKALITY

#### **Příprava**

Při přípravě balíčku úrovně I umísťujete karty lokalit lícem dolů, ostatní karty umísťujete standardně lícem nahoru. Na každou kartu lokality umísťujete 1 dublon.

#### **Průběh hry**

Vždy, když hráčova loď **ukončí svůj pohyb** na kartě lokality, která je stále lícem dolů, získá daný hráč všechny dublony, které se na kartě nachází. Poté kartu otočí lícem nahoru a provede akce jako obvykle, karta od té chvíle zůstane lícem nahoru. Ve fázi příjmu umísťujete na každou kartu lokality, která je stále lícem dolů, 1 dublon.

#### **Průběh sólové hry**

Kdykoliv John Silver pluje přes nebo na kartu lokality, která je stále lícem dolů, otočte ji lícem nahoru a všechny dublony, které na ní byly, vraťte do zásoby. Poté John Silver získá 1/3/5 bodů (podle toho, v kterém kole se toto stane, 1 bod v prvním kole, 3 body ve druhém kole a 5 bodů ve třetím kole). Pokud při svém pohybu může John Silver plout více trasami, vždy si vybere tu, na které otočí nejvíce karet lokalit.

### NEPROBÁDANÉ VODY: VYLEPŠENÍ

#### **Příprava**

Při přípravě balíčku úrovně I umísťujete karty vylepšení lícem dolů, ostatní karty umísťujete standardně lícem nahoru. Při přípravě balíčku úrovně II jej rozdělte na dvě poloviny, jednu z nich otočte lícem nahoru a promíchejte je společně, abyste vytvořili jeden balíček úrovně II, v němž bude někdy horní karta lícem dolů, někdy lícem nahoru.

#### **Průběh hry**

Když je do Karibiku doplněna karta z balíčku úrovně II, zachovejte orientaci (lícem nahoru/dolů), kterou měla v balíčku. Vždy, když hráčova loď pluje přes kartu vylepšení, která je otočena lícem dolů, okamžitě ji otočte lícem nahoru. Daný hráč si může vybrat, zda na kartě pohyb ukončí, nebo popluje dál (nevypotřeboval-li již všechny pohyb).

#### **Průběh sólové hry**

Kdykoliv John Silver pluje přes kartu vylepšení, která je stále lícem dolů, otočte ji lícem nahoru, loď Johna Silvera pokračuje v pohybu. Pokud při svém pohybu může John Silver plout více trasami, vždy si vybere tu, na které otočí nejvíce karet vylepšení.

### PIRÁTSKÁ ŠARVÁTKA (DOPORUČUJEME POUŽÍT)

#### **Průběh hry**

Vždy, když hráčova loď ukončí pohyb na kartě s lodí alespoň jednoho soupeře, nastane souboj. Všichni hráči, jejichž loď se na dané kartě nachází, současně hodí jednou kostkou nájezdu. Kostky není možné přehazovat. Poté všichni hráči přičtou svoje permanentní bonusy k síle nájezdu (ne však ty, které přidávají sílu pouze kostce jedné barvy!). Hráč, jehož síla nájezdu je nejvyšší, získá 2 body a každému z poražených hráčů sebere 1 dublon (je-li to možné). Při remíze nevítež nikdo, body nikdo nezíská a peníze nikdo neodevzdává.

#### **Průběh sólové hry**

John Silver ke svému hodu přidá sílu dle čísla daného kola (tzn. padne-li mu na kostce hodnota 4 a šarvátka se odehraje ve druhém kole, Johnova síla je 6). Vítěz tohoto souboje získá 5 bodů, avšak žádné mince. Při remíze se nic nestane.

## KRÁLOVSKÉ ROZKAZY

#### **Příprava**

Každý hráč si z balíčku úkolů vezme 3 karty. Z nich si 2 vybere. Poté přidejte odložené karty úkolů do balíčku, znovu ho zamíchejte a umístěte na původní místo. Poté z něj otočte 3 karty a umístěte je lícem nahoru vedle balíčku (pro tuto partii budou vždy viditelné 3 úkoly v nabídce úkolů).

#### **Závěrečné bodování**

Pro splnění úkolu je nutné splnit podmínku vyšší úrovně dané karty. Každý splněný úkol přinese dvojnásobek bodů. Za každý nesplněný úkol ale hráč ztratí 5 bodů.

## RUBÍNY

#### **Příprava**

Umísťte dvě destičky zásoby rubínů na lokality Bonaire a Tobago, desku rubínů umísťte poblíž Zálivu.

#### **Průběh hry**

Vždy, když hráčova loď ukončí pohyb na kartě lokality s destičkou zásoby rubínů, může daný hráč získat 1 rubín. To si poznačí šedou kostičkou, kterou si vezme ze zásoby a umístí na obrázek lodě na desce pirátské skrýše. Vždy, když hráčova loď ukončí pohyb v Zálivu, může prodat jeden rubín. Vezme šedou kostičku z obrázku lodě a umístí ji na volné políčko bonusu na desce rubínů, přičemž překrytý bonus ihned získá. Pokud jsou již všechna políčka na desce rubínů zaplněna, není možné získat žádné bonusy. Hráč však může stále prodat rubín, za každou takto prodanou kostičku získá 2 body.

#### **Průběh sólové hry**

John Silver získá na kartě lokality s destičkou zásoby rubínů 1 rubín. V Zálivu John prodá 1 rubín (kostičku umístí na náhodné volné políčko desky rubínů; můžete každému políčku přiřadit číslo od 1 do 6 a poté hodem kostky určit, kam John kostičku umístí). Na konci hry získá John 2 body za zbývající rubíny.

## ODCHOD NA ODPOČINEK

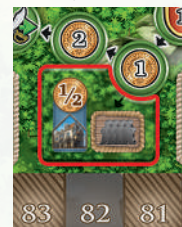
#### **Příprava**

Umísťte destičku slevy na rezidenci na odpovídající místo na desce průzkumu. Každý hráč na destičku umístí jeden ze svých hráčských žetonků.

#### **Průběh hry**

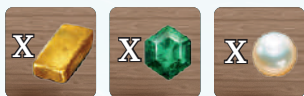
Ve chvíli, kdy hráč přijde svým průzkumníkem na destičku slevy na rezidenci (počítá se jako pole), musí si ihned postavit rezidenci za polovinu ceny (hráčský žetoněk z destičky slevy na rezidenci přesune na tuto postavenou rezidenci). Poté přesune svého průzkumníka zpátky na počáteční pole průzkumu. Destička slevy na rezidenci může být každým hráčem aktivovaná pouze jednou za celou partii. Při zjištění ceny za stavbu rezidence nejprve započítejte všechny slevy, až poté cenu snižte na polovinu, zaokrouhloho nahoru

**Extra bonus:** Tato destička může být použita také ve hře Maracaibo. Při partii hry Maracaibo umísťte destičku na odpovídající pole na stupnici průzkumu. Pravidla jsou podobná: při přípravě hry na tuto destičku každý hráč umístí figurku z obecné zásoby. Když dorazíte na toto pole, vezměte figurku z této destičky a umístěte ji za polovinu ceny na prestižní budovu. Poté svého průzkumníka posuňte zpět na počáteční místo průzkumu.



## Karty úkolů

Každá karta úkolu obsahuje dvě podmínky; získáte body pouze za jednu z podmínek, i kdybyste splnili obě. Karty úkolů mohou sdílet jednotlivé prvky (= pro splnění karty úkolů není „prvek“ spotřebován).



Mějte odpovídající počet karet vylepšení či postavených rezidencí.



Mějte odpovídající počet zakopaných pokladů.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení či postavených rezidencí.



Mějte odpovídající výši příjmu dublonů.



Mějte odpovídající výši příjmu bodů.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení (včetně postavených rezidencí).



Mějte odpovídající počet překročených řek na desce průzkumu.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení od každého zobrazeného druhu.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení lodě.



Mějte odpovídající počet zakopaných pokladů a odpovídající výši příjmu bodů.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení, které poskytují jednorázové efekty (symbol blesku).



Mějte odpovídající počet zdokonalení lodě.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení posádky a překročených řek na desce průzkumu.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení vybavení a překročených řek na desce průzkumu.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení vybavení a posádky.



Mějte odpovídající počet karet vylepšení lodě a postavených rezidencí.



Mějte odpovídající počet zakopaných pokladů a překročených řek na desce průzkumu.

## Pašerácké destičky



Zakopejte jeden poklad.



Získejte 1 bod za každý váš zakopaný poklad (max. 6).



Získejte 1 bod za každou vaši kartu úkolu (max. 6).



Získejte 2 body za každou vámi překročenou řeku na desce průzkumu (max. 6).



Získejte 2 body a doplňte jakýkoliv poklad na odpovídající ostrov.



Získejte 1 bod za každou vaši kartu vylepšení vybavení (max. 6).



Získejte 1 bod za každou vaši kartu vylepšení posádky (max. 6).



Získejte 1 bod za každý váš smaragd (max. 6).



Získejte 1 bod za každou vaši perlu (max. 6).



Získejte 1 bod za každé vaše zlato (max. 6).

## Galionové figury



### A (Mořská panna)

Při nájezdu může hráč použít 2 jednotky síly k zisku 2 bodů a 2 dublonů.



### B (Drak)

Při každé akci průzkumu může hráč pohnout svým průzkumníkem o 2 pole navíc.



### C (Harpyje)

Při pohybu lodí může hráč pohnout až o 4 pole. Hráč si zvýší příjem dublonů o 4.



### D (Velryba)

Při zisku karty úkolu může hráč obnovit (tzn. nahradit novými dvěma/třemi kartami) nabídku úkolů a až poté si vybrat kartu. Ve fázi příjmu je jeho příjem vyšší o 1 za každou kartu úkolu, kterou má.



### E (Lev)

Při nájezdu zvýší hráč svoji sílu nájezdu o 2. Při hodu kostkami může provést až dva přehozy.



### F (Mořský had)

Hráč si zvýší příjem dublonů a vítězných bodů o 2.



### G (Poseidon)

Pokaždé, když hráč zakope poklad, může kostičku umístit na volné políčko na Poseidonovi namísto políčka na desce pirátské skrýše. Pro závěrečné bodování se tato kostička stále považuje za zakopaný poklad: dostupné bonusy zahrnují zisk 5 dublonů, zisk 4 vítězných bodů, jedno zdokonalení lodě, zisk jednoho libovolného pokladu.



### H (Kraken)

Při nájezdu může hráč použít 2 jednotky síly k zisku 6 dublonů.



### I (Jestřáb)

Hráč ihned získá 3 kostičky jednoho druhu pokladu.



### J (Loděnka)

Při každé akci průzkumu může hráč pohnout svým průzkumníkem o 1 pole méně a získat 1 zlato.



### K (Lebka)

Při nájezdu může hráč použít 2 jednotky síly k zakopání jednoho pokladu.



### L (Jednorožec)

Hráč má slevu 2 dublony při platbě karty vylepšení či stavbě rezidence.

## Karty rezidencí



Hráč získá 2 body za každý dublon příjmu (celkový počet dublonů, nikoli svitků s dublony; max. 24 bodů).



Hráč získá 3 body za každý příjem 1 vítězného bodu (celkovou hodnotu příjmu vítězných bodů, nikoli svitků s dublony; max. 24 bodů).



Hráč získá 5 bodů za každou kartu vylepšení lodě (max. 25 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kartu vylepšení vybavení (max. 24 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kartu vylepšení posádky (max. 24 bodů).



Hráč získá 3 body za každý zakopaný poklad (max. 24 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kartu úkolu, kterou splnil (max. 24 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kostičku smaragdu, kterou má (max. 24 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kostičku zlata, kterou má (max. 24 bodů).



Hráč získá 4 body za každou kostičku perel, kterou má (max. 24 bodů).



Hráč získá 8 bodů za každou sadu kostiček smaragd + zlato + perla, kterou má (max. 24 bodů).



Hráč získá 6 bodů za každou řeku, kterou překročil jeho průzkumník (max. 24 bodů).

Následující ikony můžete nalézt na desce lodi, kartách a desce průzkumu.



Dodatečná akce nájezdu, při které může hráč použít 3 jednotky síly k zisku 1 kostičky pokladu barvy zvolené kostky.



Dodatečná akce nájezdu, při které může hráč použít 2 jednotky síly k zisku 3 vítězných bodů.



Dodatečná akce nájezdu, při které může hráč použít 4 jednotky síly k zisku 3 vítězných bodů a doplnění jedné kostičky pokladu na libovolný ostrov.



Při nájezdu zvýší hráč svoji sílu o odpovídající hodnotu.



Při nájezdu kostkou dané barvy zvýší hráč její sílu o uvedenou hodnotu, např. bonus +2 k žluté kostce znamená při hodu 5, že má hráč sílu nájezdu 7, kterou může využít na akce nájezdu spojené se žlutou kostkou. Tento bonus nelze použít při využití akcí nájezdu, při kterých hráč nehází kostkami.



Při každé akci průzkumu může hráč zvýšit počet kroků, které provede jeho průzkumník, o uvedenou hodnotu.



Vždy, když hráč provádí akci průzkumu, může využít tuto a podobné schopnosti (každou pouze jedenkrát při jedné akci průzkumu), aby se vzdal kroku/ů pohybu průzkumníkem a na oplátku získal odměnu. K získání více odměn v rámci jednoho pohybu průzkumníka je nutné se pro získání každé odměny vzdát kroků zvlášť.



Při zisku karet vylepšení (a stavbě rezidencí) má hráč slevu v uvedené hodnotě. Tyto slevy je možné sčítat, nikdy však cena nesmí klesnout pod 0.



Hráč ihned provede akci nájezdu (viz str. 8) v barvě, kterou si vybere (jako by dané číslo padlo na vybrané kostce). Daný hráč může aplikovat všechny permanentní efekty.



Hráč může ihned získat kartu vylepšení lodi odkudkoliv z Karibiku. Cenu platí jako obvykle. Poté doplňte na uvolněné místo kartu úrovně II.



Hráč může ihned získat kartu vylepšení posádky, zaplatí obvyklou cenu +3 dublony navíc. Poté doplňte na uvolněné místo kartu úrovně II.



Hráč získá 1 bod za každý zakopaný poklad.



Hráč získá 1 bod za každou kartu vylepšení posádky.



Hráč získá 1 bod za každou kartu vylepšení vybavení.



Hráč získá 2 body za každou řeku, kterou překročil jeho průzkumník.



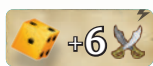
Na konci hry získá hráč 7 bodů za každé 3 kostičky uvedeného druhu pokladu.



Na konci hry získá hráč 7 bodů za každé 3 splněné karty úkolů.



Na konci hry získá hráč 2 body za každý zakopaný poklad.



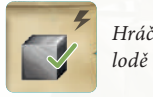
Hráč ihned provede akci nájezdu s uvedenou kostkou, k hodnotě na kostce přičte bonus a může aplikovat všechny permanentní efekty.



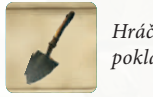
Hráč ihned provede akci průzkumu (viz str. 8). Při pohybu průzkumníkem může aplikovat všechny permanentní efekty.



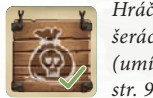
Hráč získá efekt pole, na kterém se nyní nachází jeho průzkumník.



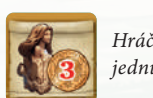
Hráč může ihned provést zdokonalení loď (viz str. 9).



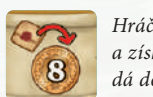
Hráč může ihned zakopat jeden poklad (viz str. 8).



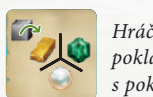
Hráč může aktivovat jednu svoji pašeráckou destičku na jakékoliv lokaci (umístování pašeráckých destiček viz str. 9).



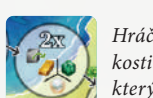
Hráč může zaplatit 3 dublony a získat jednu galionovou figuru.



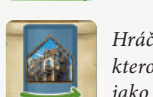
Hráč může z ruky odložit kartu úkolů a získat 8 dublonů. Odloženou kartu dá dospodu balíčku karet úkolů.



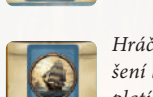
Hráč musí ihned umístit 1 kostičku pokladu ze zásoby na kterýkoliv ostrov s pokladem.



Hráč musí ihned umístit 2 stejné kostičky pokladu ze zásoby na jeden kterýkoliv ostrov s pokladem.



Hráč může ihned postavit rezidenci, kterou ještě nepostavil. Cenu platí jako obvykle.



Hráč může ihned získat kartu vylepšení lodi odkudkoliv z Karibiku. Cenu platí jako obvykle. Poté doplňte na uvolněné místo kartu úrovně II.



Hráč ihned získá tolik vítězných bodů, kolik činí jeho nynější příjem vítězných bodů (na kartách vylepšení a/nebo na galionové figuře).



Hráč ihned získá tolik dublonů, kolik činí jeho nynější příjem dublonů (na kartách vylepšení a/nebo na galionové figuře).



Hráč může ihned získat jakoukoliv kartu vylepšení posádky, zaplatí obvyklou cenu +3 dublony navíc. Poté doplňte na uvolněné místo kartu úrovně II.



Hráč může ihned získat jakoukoliv kartu vylepšení vybavení, zaplatí obvyklou cenu +3 dublony navíc. Poté doplňte na uvolněné místo kartu úrovně II.



Hráč získá 1 bod za každý zakopaný poklad.



Hráč získá 1 bod za každou kartu vylepšení posádky.



Hráč získá 1 bod za každou kartu vylepšení vybavení.



Hráč získá 2 body za každou řeku, kterou překročil jeho průzkumník.



Na konci hry získá hráč 7 bodů za každé 3 kostičky uvedeného druhu pokladu.



Na konci hry získá hráč 7 bodů za každé 3 splněné karty úkolů.



Na konci hry získá hráč 2 body za každý zakopaný poklad.



Hráč může ihned získat jednu kostičku uvedeného druhu pokladu z odpovídajícího ostrova s pokladem.



## TIRÁŽ

**Původní vydavatel:** Game's Up (Ralph Bienert)

**Původní distributor:** dlp games GmbH,  
Eurode-Park 86, D-52134 Herzogenrath

**Grafický design:** Fiore GmbH

**Titulní obrázek:** Odysseas Stamoglou

**Text EN pravidel:** Jonathan Cox

**Korektury EN verze:** Maurice Berenbrinker, Andreas Boehm

**Příprava české verze:** Marek Dvořák, David Navrátil, Michal Peichl

Autoři hry by chtěli moc poděkovat všem, kdo pomáhali testovat prototypy hry.

Ryan by navíc chtěl poděkovat:

Jonathanu Coxovi, Jakeovi Crousemu, Sebastianovi Dalinemu, Campbellovi DeSousovi, Nicholasi Henningovi, Anastasii Heuerové, Timovi Kerstingovi, Michaelovi Krusemu



GAME'S UP  
BOARD GAME HEROES

