



# KARTY MRTVÉHO MUŽE

**MINDOK**

# KARTY MRTVÉHO MUŽE

V této hře budete pokoušet své štěstí v roli pirátů snažících se nahromadit co největší lup. Ale pozor! Budete-li chamtiví příliš, přijdete o všechno!

Hra „Karty mrtvého muže“ je určena pro 2 až 4 piráty a jedna partie trvá 10-15 minut. Budete otáčet karty po jedné a snažit se získat co největší kořist. Budou-li vám chodit karty různých barev, váš poklad poroste. Jakmile však přijde v nějaké barvě druhá karta, jste trop a skončíte s prázdnou. Váš tah je u konce.

Jak se s tím poperete, plavčící?

## HERNÍ MATERIÁL:



- **60 karet kořisti**

Ve hře je 10 sad (barev) po 6 kartách v hodnotách 2-7 (s výjimkou mořských panen, které mají hodnoty 4-9).



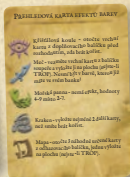
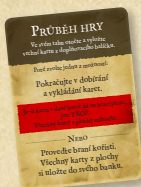
- **17 karet postav**

Na kartách postav najdete název postavy, ilustraci a piktoqram s popisem schopnosti dané postavy (viz popis na str. 9-11).



- **6 karet různých variant hry**

Na těchto kartách najdete různé varianty, jak upravit průběh hry nebo podmínky vítězství.



- **4 přehledové karty průběhu hry**

- **4 přehledové karty efektů jednotlivých barev**



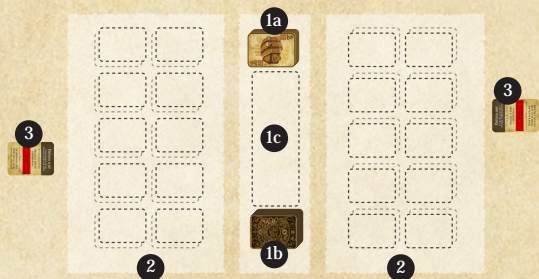
- **3 karty pro variantu efektu barvy mořských panen**

Tyto karty jsou pro rozlišení označeny v levém spodním rohu symbolem 🐙.



- **pravidla hry**

# PŘÍPRAVA HRY



1. Hlavní hrací plocha na stole se skládá ze tří částí:

**1a. Odhazovací balíček** vytvoříte tak, že z karet kořisti vytrídíte všechny karty s nejnižšími hodnotami – tedy kartu Mořských panen s hodnotou 4 a karty s hodnotou 2 ve všech ostatních barvách. Těchto 10 karet zamíchejte a vytvořte z nich odhazovací balíček lícem nahoru na jednom konci hlavní hrací plochy.

**1b. Doplnňovací balíček** tvoří všech 50 zbylých karet kořisti. Zamíchejte je, vytvořte balíček lícem dolů a položte ho na opačný konec hrací plochy.

**1c. Hrací plocha** je prozatím prázdné místo mezi oběma balíčky. Sem budete vykládat otáčené karty kořisti. Místa by mělo být dost na to, aby se sem vešlo až 10 vyložených karet.

2. Každý hráč by měl mít dále před sebou místo pro vlastní bank. Ten bude tvořit až 10 balíčků karet jednotlivých barev. Sem si každý bude ukládat nashromážděné poklady.

3. Zamíchejte přehledové karty průběhu hry v počtu odpovídajícím počtu hráčů, přičemž jedna musí mít na rubové straně nápis „Začínající hráč“. Každému hráči rozdejte po jedné, textem nahoru. Poté všichni současně kartu otočí, ten, kdo dostal kartu s nápisem „Začínající hráč“, bude hru zahajovat.

# PRŮBĚH HRY

## Otočení karty

Hráč na řadě (dále též „aktivní hráč“) otočí vrchní kartu kořisti z doplňovacího balíčku a vyloží ji na hrací plochu lícem nahoru na začátek řady vedle doplňovacího balíčku.

## Nejdůležitější pravidlo ze všech

Kdykoliv jakýmkoliv způsobem vyložíte nějakou kartu na hrací plochu (ať už z doplňovacího balíčku, z odhazovacího balíčku či z banku některého z hráčů), vždy **MUSÍTE** provést efekt dané barvy (pokud daná barva nějaký má, například efekt barev klíč a truhla se uplatní až při braní kořisti, jak se dozvíte dále).

## Otáčejte dál, jestli si troufáte!

Poté můžete v otáčení a vykládání karet (do řady směrem k odhazovacímu balíčku) pokračovat. Pokud však je otočená karta stejné barvy jako některá z karet, která již na hrací ploše leží, jste **TROP**. Všechny karty z hrací plochy i právě otočenou kartu, která to způsobila, odhodte na odhazovací balíček. Efekt karty, jež způsobila, že jste **TROP**, se neprovádí – tato karta se na hrací plochu vůbec nevyloží, putuje rovnou na odhazovací balíček. Nic nezískáte a váš tah okamžitě končí.

Je-li právě otočená karta barvy, jež dosud na hrací ploše není zastoupena, vyložte ji na plochu do řady a proveďte její efekt. Karty můžete otáčet a vykládat tak dlouho, dokud nejste **TROP**, nebo dokud se nerozhodnete brát kořist.



**TROP!**

### *Braní kořisti*

Místo otáčení další karty se můžete rozhodnout brát kořist. Vezměte si všechny karty z hrací plochy a uložte je do svého banku. V banku si vždy karty ukládejte lícem nahoru do balíčků roztríděných podle barev a setříděných sestupně podle hodnot – karta s nejvyšší hodnotou bude nahoře, karta s nejnižší hodnotou dole. Získáte-li tedy alespoň jednu kartu od každé barvy, bude váš bank tvořit 10 balíčků. Všechny informace o kartách v osobních bancích jsou veřejné – každý může obsah jakéhokoliv banku kdykoliv zkontrolovat.

### *Konec tahu hráče*

Tah hráče končí, jakmile je TROP, nebo provede braní kořisti. Po něm následuje soused po směru hodinových ručiček.

### *Konec hry*

Hráč, který otočí poslední kartu z doplňovacího balíčku, dokončí svůj tah normálně – buď je TROP, nebo provede braní kořisti. Tím partie končí. Každý může kdykoliv spočítat, kolik karet v doplňovacím balíčku ještě zbývá.

### *Určení vítěze*

V každé barvě platí jen získaná karta s nejvyšší hodnotou. Každý tedy sečte hodnoty vrchních karet balíčků ve svém banku a zjistí své skóre. Kdo dosáhl nejvyššího skóre, je vítězem hry.

### *Postup v případě shody*

Dosáhne-li více hráčů shodného nejvyššího skóre, je vítězem ten, kdo má ve svém banku celkově více karet. Trvá-li shoda i nadále, končí partie remízou.

# EFEKTY JEDNOTLIVÝCH BAREV



## *Kotva*

Všechny karty vyložené před kotvou jsou chráněné. Můžete si je vzít jako kořist i v případě, že jste TROP. Samotná kotva v takovém případě však již chráněna není.

*Příklad:* Na hrací ploše jsou již vyloženy dvě karty – mořská panna a kanón. Aktivní hráč otočí a vyloží kotvu a jako další kartu pak otočí další mořskou pannu, čímž je TROP. První mořskou pannu a kanón si i tak může uložit do svého banku, kotva a druhá mořská panna putují do odhazovacího balíčku.



## *Hák*

Vyberte vrchní kartu z libovolného balíčku ve svém banku a vyložte ji na hrací plochu (nejste-li tím TROP, její efekt se samozřejmě provede). Musíte tak učinit i v případě, že tím způsobíte, že budete TROP. Jste-li TROP, nic nezískáte, ani tuto kartu zpět – všechny karty mizí na odhazovací balíček jako obvykle. Nemáte-li ve svém banku žádnou kartu, nemá hák žádný efekt.



## *Kanón*

Vyberte vrchní kartu z libovolného balíčku z banku jednoho libovolného soupeře a odhodte ji **na odhazovací balíček**. Nemá-li ve svém banku žádný ze soupeřů žádnou kartu, nemá kanón žádný efekt.



### *Klíč a truhla*

Samotný klíč nebo samotná truhla nemají žádný efekt. Pokud je však v okamžiku, kdy berete kořist, mezi kartami na hrací ploše jak klíč, tak truhla, smíte si navíc k získané kořisti vzít stejný počet karet z odhazovacího balíčku.

*Příklad:* Na hrací ploše je 5 vyložených karet, mezi nimi klíč i truhla. Aktivní hráč se rozhodne brát kořist, vezme si všechny karty z plochy, zamíchá odhazovací balíček a náhodně si z něj vezme dalších 5 karet. Všechny získané karty umístí do svého banku jako obvykle.



### *Mapa*

Zamíchejte odhazovací balíček a vyberte z něj náhodně 3 karty. Jednu z nich musíte vybrat, vyložit na hrací plochu a provést její efekt (nejste-li TROP), nebo karta způsobí, že jste TROP (jako obvykle). Zbylé 2 karty vraťte do odhazovacího balíčku. Není-li v odhazovacím balíčku žádná karta, nemá mapa žádný efekt, je-li v odhazovacím balíčku méně karet než 3, musíte si vybrat jednu z nich.



### *Křišťálová koule*

Otočte vrchní kartu z doplňovacího balíčku. Teprve poté se můžete rozhodnout, zda ji vyložíte na hrací plochu, nebo ji vrátíte zpět a provedete raději brání kořisti. Je-li křišťálová koule poslední kartou z doplňovacího balíčku, nemá žádný efekt.





### *Meč*

Vyberte vrchní kartu z jednoho balíčku z banku jednoho libovolného soupeře a **vyložte ji na hrací plochu**.

**POZOR!** Musí to být balíček v barvě, kterou ve svém vlastním banku doposud **NEMÁTE**, i kdyby měla způsobit, že budete **TROP**.



### *Křaken*

Musíte na hrací plochu vyložit ještě nejméně 2 další karty, než budete smět provést brání kořisti. Budou to karty z doplňovacího balíčku, nebo z balíčku odhazovacího či banku některého z hráčů, pokud první kartou z doplňovacího balíčku byla mapa, meč nebo hák.



### *Mořská panna*

Tato barva nemá žádný efekt, pouze hodnoty karet této barvy mají rozsah od 4 do 9 místo od 2 do 7.



# POSTAVY

Postavy umožňují hráčům využít jejich zvláštních schopností. Jsou aktivní po celou dobu hry a pokud je to možné, je využití schopnosti povinné.

Na začátku partie rozdejte každému hráči po dvou kartách postav. Každý si z nich tajně vybere jednu, poté všichni současně zvolenou kartu postavy vyloží lícem nahoru před sebe na stůl. Nepoužité karty postav můžete vrátit do krabice.



*Zlaté šupiny, mořské panny*

Hodnota mořských panen je vyšší o 5.



*Casanova, mořské panny*

Má-li se **ve vašem tahu** dostat na hrací plochu mořská panna (z doplňovacího balíčku, odhazovacího balíčku či banku jakéhokoli hráče), rovnou si ji berete do svého banku (pro účely efektu krakena se tak nepočítá!). Efekt nepůsobí v případě, že mořská panna putuje jinam než na hrací plochu, ani v tazích jiných hráčů.



*Lupič, klíče a truhly*

Bonusové karty při braní kořisti obsahující klíč a truhlu si neberete z odhazovacího balíčku, ale z banku jednoho zvoleného spoluhráče. Nemá-li zvolený spoluhráč v banku dost karet, dostanete jich méně – nemůžete si je doplnit z banku jiného hráče nebo z odhazovacího balíčku.



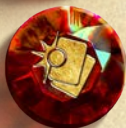
*Chamtivec, klíče a truhly*

Při braní kořisti obsahující klíč a truhlu si vezměte jako bonus z odhazovacího balíčku dvojnásobné množství karet (je-li jich tam méně, pak všechny, jiné si však odnikud nedoplňujete).



### *Navigátor, mapy*

Při provádění efektu mapy si místo výběru ze tří náhodně určených karet z odhazovacího balíčku můžete vybrat ze všech karet v něm.



### *Dělmistr, kanóny*

Odhodte na odhazovací balíček celý balíček karet zvolené barvy ze soupeřova banku, ne jen vrchní kartu.



### *Sup, kanóny*

Zvolenou soupeřovu kartu neodhazujte, ale uložte ji do svého banku.



### *Ľasnovidec, křišťálové koule*

Při využití efektu křišťálové koule si můžete prohlédnout až tři vrchní karty z doplňovacího balíčku, místo abyste otočili veřejně jednu vrchní kartu. Jejich pořadí však nesmíte změnit.



### *Šermířka, meče*

Můžete vybrat soupeřovu kartu z libovolného balíčku, i toho v barvě, kterou již ve svém banku máte.



### *Lakomec, háky*

Vyložíte-li na hrací plochu hák, je hák i karta, kterou za něj umístíte, chráněna pro případ, že budete TROP.

*Příklad:* Na hrací ploše je vyložen kanón, po něm aktivní hráč vyloží hák. Ze svého banku vyloží mořskou pannu. Další otočenou kartou je kanón. Hráč je TROP, ale hák i mořskou pannu může uložit do svého banku. Oba kanóny odcházejí na odhazovací balíček.



### *Kapitán Hook, háky*

Při provádění efektu háku **musíte** ze svého banku umístit na hrací plochu 2 karty místo 1.



### *Bezpečný přístav, kotvy*

Kotva i dvě následující karty vyložené na hrací ploše jsou rovněž chráněny pro případ, že budete TROP. (Samozřejmě platí obvyklé pravidlo, že karta, která způsobí, že jste TROP, se na hrací plochu nevykládá, takže taková chráněna nebude).



### *Rybář, krakeni*

Má-li se **ve vašem tahu** dostat na hrací plochu kraken (z doplňovacího balíčku, odhazovacího balíčku či banku jakéhokoli hráče), rovnou si ho berete do svého banku. Efekt nepůsobí v případě, že kraken putuje jinam než na hrací plochu, ani v tazích jiných hráčů.



### *Pán nestvůr, krakeni*

Všichni soupeři musejí při vyhodnocování efektu krakena vyložit na hrací plochu 4 karty místo 2, aby mohli provést braní kořisti.



### *Střelba do vlastních řad, kanóny*

Při provádění efektu kanónu ve svém tahu musí každý soupeř do odhazovacího balíčku odhodit vrchní kartu z jednoho balíčku **ze svého banku**, nikoliv z banku soupeře.



### *Živý štít, meče*

Provádí-li kterýkoli soupeř efekt meče, musí si vybrat kartu v barvě krakena. Nemá-li žádný z jeho soupeřů ve svém banku žádného krakena, nemá meč žádný efekt.



### *Trubla Davy Jonese*

Na začátku partie si zvolte jednoho soupeře. Všechny karty, které bude tento soupeř v průběhu partie nucen odhodit v důsledku toho, že je TROP, si smíte vzít do svého banku.

## VARIANTA HRY S EFEKTEM MOŘSKÝCH PANEN

Chcete-li si zahrát variantu, kdy i mořské panny budou mít nějaký efekt, odstraňte z balíčku karet kořisti karty mořských panen s hodnotami 8 a 9 a nahraďte je kartami s hodnotami 2 a 3. Tak budou všechny barvy mít karty se stejným rozsahem hodnot. Hra se hraje jako obvykle, ovšem karty mořských panen vyložené na hrací plochu budou mít následující efekt:



Vezměte jednu libovolnou kartu vyloženou na ploše kdekoli před mořskou pannou, přemístěte ji na konec řady a znovu proveďte její efekt.

*Příklad:* Na hrací ploše je vyložena kotva a kanón. Jako další karta přijde mořská panna. Aktivní hráč ji vyloží a vybere si kanón. Přemístí ho za mořskou pannu a odhodí vrchní kartu z jednoho balíčku z banku jednoho ze soupeřů. Pokud by si vybral kotvu, přemístil by ji za mořskou pannu, čímž by ochránil kanón a mořskou pannu před odhozením v případě, že by byl TROP.



### *Siréna, mořské panny*

Když soupeř vyloží na hrací plochu mořskou pannu a určí kartu, kterou chce přesunout na konec řady, vezmete si určenou kartu do svého banku. Její efekt se tak už neprovede.

*Příklad:* Soupeř vyloží mořskou pannu a chce přesunout před ní ležící meč. Hráč s postavou Sirény si meč rovnou bere do svého banku, aniž by se efekt meče provedl.

Při hře v této variantě se mění schopnost postavy Casanova takto:

Vyložíte-li na hrací plochu mořskou pannu, můžete si jednu z karet ležících před ní vzít a uložit do svého banku. Její efekt se tak už neprovede. Tento efekt

funguje podobně jako Siréna, jen se používá ve vlastním tahu, nikoliv v tahu soupeře.

### *Kotva*

Pokud si hráč s postavou Sirény nebo Casanovy vezme do banku kotvu v důsledku využití vlastnosti těchto postav, karty, které byly kotvou chráněny, zůstávají chráněny i nadále.



## VARIANTA „PIRÁTSKÁ PARTY GAME“

Hra je určena jen pro 2–4 hráče. Chcete-li si zahrát až v osmi hráčích, můžete zkombinovat dvě sady hry dohromady. Na začátku partie budete mít v odhazovacím balíčku 20 karet a v doplňovacím 100. Všechny karty postav smíchejte dohromady, hráčům rozdejte do začátku po dvou kartách postav jako obvykle. Hra jinak probíhá beze změn.



3 doky

# TIRÁŽ

---

**Produkce:** Ryan Bruns

**Autoři:** Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray

**Ilustrace:** Leo Li

**Grafický design:** Allison Litchfieldová, Benjamin Shulman

**Pravidla:** Daniel Peterson, Paula Hiattová

**Testování hry:** Adam Drew, London Malmrose, Daniel Benson,  
Jordon Field, Seth Hiatt a Leo Wild

**Český překlad:** Karel Vlasák

---

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

---



[www.stardock.com](http://www.stardock.com)



**MAYDAY GAMES**

© 2015 Mayday Games, Inc.

---

**REKLAMACE:** V ojedinělých případech se stane,  
že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se nemusíte se hrou  
vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás.

Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo  
zavolejte na 272 656 610,

my vám chybějící herní materiál  
ihned pošleme.

**KARTY  
MRTVEHO  
MUŽE**