



Stefan Dorra's PIRATES

S ilustráciami Michaela Mayena z pirátskeho komiksu Bonnie Lass!

Cieľ hry

Veľké bohatstvo čaká na odvážnych a nebojácnych! Prepadávajúť lode a vykrádajte opustené ruiny, aby ste získali korisť a dukáty. Spojte sa s inými pirátmi a vytvorte silnejšie výsady, ktorými šírite strach na širých vlnách morí. Avšak buďte na pozore, piráti samozrejme nepracujú zadarmo. Za svoju prácu budú chcieť plácu, v opačnom prípade sa vystavujete

nebezpečenstvu vzbury! Hráč, ktorý najlepšie zvládne svoju posádku pirátov, získa najviac dukátov a vyhrá hru.

Ilustrácie v hre vznikli v spolupráci s komiksovým výtvarníkom Michaelom Mayneom. Všetky pochádzajú z jeho komiksovej série s názvom Bonnie Lass.

Komponenty

- 13 kariet lodí (karty so žltým okrajom)
- 6 kariet opustených ruín (karty so sivým okrajom)

Počet dukátov, ktorý dostane hráč, keď kartu prepadne

Žetóny koristi, ktoré po prepade získajú kapitán a dôstojník



- 75 mincí (20x dukát 1, 20x dukát 5 a 35x dukát 10)



- 1 čierna známka



- 1 hracia doska (zložená z 2 častí)



- 1 pravidlá



Kotvy / Kormidlá pre záverečné bodovanie

Minimálne množstvo pirátov potrebné na prepadnutie karty

Počet dukátov, ktorý treba zaplatiť pirátovi so znakom "?"

- 1 morská príšera (karta s červeným okrajom)
- 25 pirátov (5 v každej farbe)



Príprava hry

1. Umiestnite hraciu dosku do stredu stola.
2. Zamiešajte spolu všetky karty lodí, opustených ruín a kartu morského príšery a položte ich lícom nadol na hraciu dosku. Otočte 4 vrchné karty balíčka a umiestnite ich lícom nahor na 4 miesta na hracej doske.
3. Roztriedte žetóny dukátov a koristi podľa ich hodnoty a umiestnite ich ako všeobecnú zásobu na hraciu dosku.
4. Položte čiernu známku vedľa hracej dosky.
5. Každý hráč si vezme zo všeobecnej zásoby 5 dukátov a 5 pirátov jednej farby a položí ich lícom nahor pred seba. Dukáty tvoria jeho "pokladnicu".
Vami preferovaným spôsobom spomedzi seba vyberte začínajúceho hráča.



Priebeh hry

Hra prebieha na ťahy v smere hodinových ručičiek, počnúc začínajúcim hráčom. Hráč na ťahu si vždy musí vybrať jednu zo štyroch možných akcií:

1. Zostavenie výsadku

2. Prepadnutie

3. Vzburá

4. Vykúpenie piráta

Na začiatku hry máte k dispozícii 4 karty, ktoré môžete prepadnúť. Akonáhle všetky prepadnete, ponuka kariet sa obnoví. Hra bude pokračovať až pokiaľ hráči neprepadnú všetkých 20 kariet. Keď sa tak stane, hra okamžite končí a dôjde k záverečnému bodovaniu.

Akcie podrobne:

1. Zostavenie výsadku

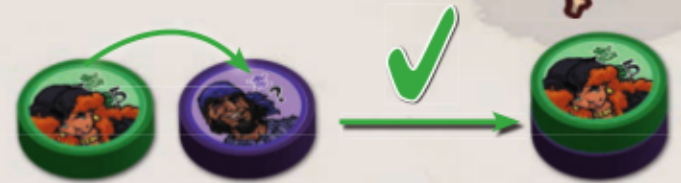
Aktívny hráč zostaví výsadok umiestnením jedného piráta alebo výsadku, ktorý už pred ním leží, navrch piráta, alebo výsadku iného hráča. Hráč si túto novú hromádku vezme a umiestni ju do svojej hracej zóny.

Vrchný pirát vo výsadku je "kapitán", zatiaľ čo druhý pirát je "dôstojník". Všetci ostatní piráti tvoria "posádku". Farba kapitána označuje hráča, ktorý tento výsadok ovláda.

Pri zostavovaní výsadku je číslo uvedené na ktoromkoľvek pirátovi alebo kapitánovi nepodstatné. Nový výsadok možno zostavovať až pokiaľ v ňom nie je maximálne 9 pirátov.

Poznámka: Zostavovanie výsadku vždy zahŕňa pirátov aktívneho hráča a pirátov jedného alebo viacerých iných hráčov (nikdy len pirátov samotného aktívneho hráča). Nie je povolené zostaviť výsadok z dvoch hromádok, ktoré majú navrch piráta rovnakej farby (teda rovnakého kapitána).

Dôležité: Hráči sa nemôžu pozrieť na hodnoty pirátov vo výsadku a už vytvorený výsadok nemožno rozdeliť!



Príklad: Toto nie je povolené, nakoľko výsadok by tvorilo až 10 pirátov.

2. Prepadnutie

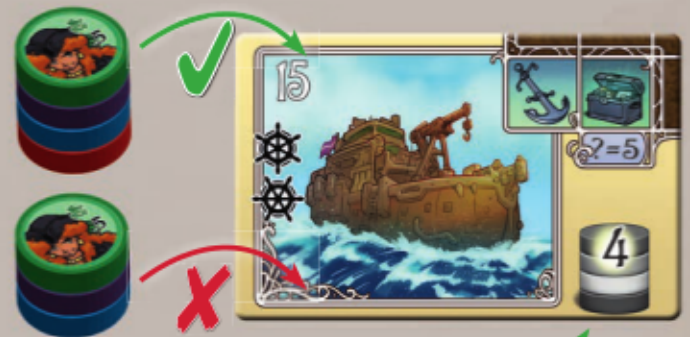
Prepadnite jednu kartu: loď, opustenú ruinu, alebo morskú prišeru

Hráč môže prepadnúť ktorúkoľvek lícom nahor otočenú kartu na hracej ploche. Musí tak urobiť pomocou ľubovoľného výsadku, kde je kapitánom jeho pirát a ktorý tvorí minimálne taký počet pirátov ako je zobrazené na karte, ktorú chce prepadnúť. Výsadok umiestni na danú kartu.

Rozdelenie koristi

Hráč musí rozdeliť korisť a dukáty medzi všetkých členov výsadku. Odmenu dostane hráč, ktorému patrí pirát danej farby.

- Kapitán si vyberie ktorýkoľvek žetón koristi zobrazený na karte, vezme si ho zo spoločnej zásoby a umiestni pred seba.
- Dôstojník (druhý pirát zvrchu) dostane druhý žetón koristi (ten, ktorý si kapitán nevybral). Ak je na karte zobrazený iba jeden žetón koristi, dôstojník nedostane nič.
- Následne si kapitán vezme zo spoločnej zásoby počet dukátov zobrazený na karte a umiestni ich do svojej vlastnej pokladnice. Potom musí vyplatiť dôstojníka a posádku nasledujúcim spôsobom:



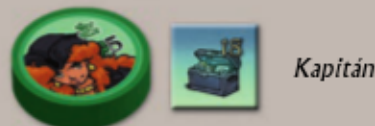
Minimálny počet pirátov vo výsadku, potrebný na prepadnutie tejto karty



1. Každý pirát (*dôstojník a posádka*) vo výsadku, ktorý patrí inému hráčovi dostane zaplatené množstvo dukátov rovnajúce sa číslu, ktoré je na ňom zobrazené. Pirát so znakom "?" dostane toľko dukátov, koľko udáva prepadnutá karta.



2. V prípade, ak kapitán nemá vo svojej pokladnici dostatok dukátov, aby vyplatil všetkých pirátov, chýbajúce dukáty sa vyplatia zo spoločnej zásoby.



3. Ak kapitán vyplatil každého piráta zo svojej vlastnej pokladnice, vezme si prepadnutú kartu a odloží ju lícom nadol do svojej hracej zóny. Ak bol ktorýkoľvek pirát vyplatенý zo spoločnej zásoby (čo i len čiastočne), prepadnutá karta sa odhodí preč z hry.



Ukončenie tahu a nové karty

Vráťte všetkých pirátov z použitého výsadku ich majiteľom. Títo si ich umiestnia do ich hracích zón a môžu ich opäť používať pri zostavovaní výsadku.

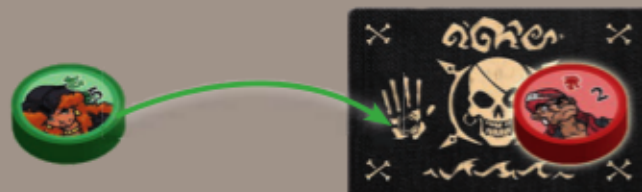


Až keď hráči prepadnú **všetky 4 lícom nahor otočené karty** doplnia sa z balíčku 4 nové karty.



3. Vzbur

Aktívny hráč si vezme čiernu známku a umiestni ju pred iného hráča. Tým proti tomuto hráčovi iniciuje vzburu.



Aktívny hráč si vyberie jeden výsadok hráča proti ktorému vyvolal vzburu a v ktorom musí byť minimálne jeden jeho vlastný pirát. Svojho piráta premiestni na vrch hromádky (teda ho povýši na nového kapitána a predchádzajúceho degraduje na dôstojníka). Tento výsadok okamžite umiestni na jednu z lícom nahor otočených kariet, pokiaľ spĺňa podmienku počtu pirátov potrebných na jej prepadnutie.



Kapitán si vyberie jeden žetón koristi. Ak sú na karte zobrazené dva, dôstojník dostane druhý.

Nakoniec si kapitán vezme, do svojej vlastnej pokladnice, zo spoločnej zásoby počet dukátov zobrazený na prepadnutej karte a vyplatí dôstojníka a posádku. Avšak, keďže išlo o vzburu, kapitán musí každému pirátovi vyplatit dvojnásobok požadovanej sumy.



Ak kapitán nemá dostatok dukátov, aby vyplatil všetkých pirátov, chýbajúce dukáty sa vyplatia zo spoločnej zásoby. V takom prípade odhodte prepadnutú kartu z hry.

Ak vie kapitán vyplatiť všetkých pirátov z jeho vlastnej pokladnice, prepadnutú kartu si vezme a odloží ju lícom nadol do svojej hracej zóny.

Všetci piráti z použitého výsadku sa vrátia ich majiteľom. Doplňte ponuku 4 novými kartami len v prípade, že už boli všetky 4 lícom nahor otočené karty prepadnuté.

Dôležité: Akciu "Vzbura" môžete vyvolať len proti hráčovi, ktorý má výsadok s dostatočným počtom pirátov, aby mohol prepadnúť niektorú z dostupných kariet!



Kapitán



Dôstojník



4. Vykúpenie piráta

Túto akciu je možné vykonať len ak aktívny hráč nemá žiadneho piráta ani výsadok. Pre vykúpenie piráta si aktívny hráč zvolí ktoréhokoľvek vlastného piráta, ktorý je členom výsadku iného hráča. Danému hráčovi zaplatí 5 dukátov a vezme si späť svojho piráta. V prípade, že hráč 5 dukátov nevlasťní, chýbajúca čiastka sa vyplatí zo spoločnej zásoby.



1. Vykúpenie piráta

2. Zostavenie výsadku

Hráč potom musí okamžite vykonať akciu "1. Zostavenie výsadku". Následne pokračuje v ťahu ďalší hráč v poradí.

Čierna známka

Na začiatku hry je čierna známka umiestnená vedľa hracej dosky. Keď dôjde k prvej vzbure umiestni sa pred hráča proti ktorému bola iniciovaná. Od toho momentu je čierna známka vždy pred niektorým hráčom. Keď niektorý hráč iniciuje vzburu vezme známku spred hráča, ktorý ju má a umiestni ju pred hráča proti ktorému je vzbura namierená.

Výnimka: Ak je vzbura iniciovaná proti hráčovi, ktorý pred sebou už čiernu známku má, aktívny hráč si musí známku umiestniť pred seba!



Hráč, ktorý bude na konci hry vlastniť čiernu známku, musí do spoločnej zásoby zaplatiť pokutu 10 dukátov!

Morská príšera

Hráč, ktorý ako kapitán prepadne morskú príšeru získa za odmenu oba žetóny koristi: 1 kormidlo a 1 kotvu. Dôstojník nedostane žiadnu korisť, avšak on i posádka musia byť vyplatení ako za normálnych okolností. Navyše, hráč s kartou morskej príšery nebude musieť na konci hry zaplatiť pokutu 10 dukátov i ak by mal čiernu známku.



Koniec hry a záverečné bodovanie

Akonáhle hráči prepadnú všetkých 20 kariet hra okamžite končí a dôjde k záverečnému bodovaniu.

Záverečné bodovanie

Žetóny koristi

Hráč, ktorý vlastní najviac jedného druhu koristi (meč, rum, relikvia a truhlica) zaň dostane toľko dukátov, koľko je zobrazené v pravom rohu žetónu danej koristi. V prípade zhody počtu u viacerých hráčov získa určený počet dukátov každý z nich. Všetci ostatní hráči dostanú po 1 dukáte za každý žetón danej koristi.



Tabuľka Kotva/Kormidlo (Príklad 1)

	0	1	2	3	4+
Množstvo dukátov za s 3 hráčmi	0	2	4	6	10
Množstvo dukátov za so 4 hráčmi	2	4	6	10	15
Množstvo dukátov za s 5 hráčmi	3	6	10	15	20

Kotvy a kormidlá

Každý hráč, ktorý má aspoň jedno kormidlo získa dukáty. Čím viac kotiev vlastní tým viac dukátov dostane. Výsledok pripočíta k dukátom, ktoré už získal.

- Každý hráč si spočíta množstvo kotiev na jeho kartách opustených ruín a množstvo kormidiel na jeho kartách lodí. Hráč, ktorý vlastní najviac dielikov kotvy (počítajú sa len žetóny koristi) navýši svoj počet kotiev o 1. Hráč, ktorý vlastní najviac dielikov kormidiel (žetóny koristi) navýši svoj počet kormidiel o 1. Ak má najviac dielikov kotiev alebo kormidiel viacero hráčov, každý z nich si príslušnú kategóriu navýši o 1. Ostatní hráči, ktorí vlastnia menej dielikov kotiev, alebo kormidiel dostanú za každý tento žetón 1 dukát.

- Teraz hráči dostanú dukáty za každé kormidlo. Množstvo dukátov za kormidlo je závislé jednak od množstva kotiev, ktoré nazbierali, ako aj od počtu hráčov (pozrite tabuľku).

Príklad 1: V hre 4 hráčov má jeden hráč 2 kotvy a 4 kormidlá. Na základe tabuľky si vypočíta, že za každé kormidlo dostane 6 dukátov. $4 \text{ kormidlá} \times 6 \text{ dukátov} = 24 \text{ dukátov}$ (v tabuľke zvýraznené zelenou).

Čierna známka

Nakoniec musí hráč, pred ktorým leží čierna známka zaplatiť do spoločnej zásoby 10 dukátov! (Avšak v prípade, že zároveň vlastní aj kartu "morská príšera" túto pokutu platiť nemusí).

Hráč, ktorý vlastní najviac dukátov sa stáva víťazom hry! Ak má rovnaký počet dukátov viacero hráčov, vyhráva z nich ten, ktorý vlastní kartu s najvyššou hodnotou dukátov.

Príklad 2:



	0	1	2	3
Množstvo dukátov za s 3 hráčmi	0	2	4	6
Množstvo dukátov za so 4 hráčmi	2	4	6	10

V hre 4 hráčov má Anna na jej štyroch kartách lodí 6 kormidiel a 2 kotvy na dvoch kartách opustených ruín. Keďže má najviac žetónov kotiev navýši svoj počet kotiev o 1. Tým sa dostane na celkový počet 3 kotiev. Na základe tabuľky zistí, že za každé z jej 6 kormidiel získa 10 dukátov, čo v jej prípade znamená 60 dukátov.



Preklad: PM

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989





Stefan Dorra's PIRATES

Prehľadová karta pre záverečné bodovanie:

⚓		0	1	2	3	4+
⚓ 3 👤		0	2	4	6	10
⚓ 4 👤		2	4	6	10	15
⚓ 5 👤		3	6	10	15	20

Líc karty



Rub karty

PDF pre tlač karty nájdete na stránke autora:
<https://dorra-spiele.de/pirates/2/>