



CAPTAIN SILVER

Rýchla kontaktná hra o bláznivom hľadaní pokladu od
Wolfganga Dirscherla a Manfreda Reindla
pre 2 - 4 hráčov od 6 rokov.



CIEĽ HRY

Piráti ahoooj! Kapitán Silver má pre vás pirátsku výzvu: Všetci hráči naraz šmátrajú vo svojich pirátskych vreckách a snažia sa nájsť predmet, ktorý potrebujú. Hneď ako niektorý z hráčov nájde hmatom správny predmet, rýchlo ho vytiahne z vrečka a položí na hrací plán. Získa vzácnu zlatú mincu za každý správny predmet alebo sa môže vydať na plavbu na svojej pirátskej lodi na Ostrov pokladov, aby získal obrovský poklad. Ale pozor: akékoľvek nesprávne predmety sa umiestnia na Sopečný ostrov odkiaľ ich musí ich majiteľ vykúpiť zlatými mincami. Ktorý z vás mladých pirátov má správny hmat a nazbiera najviac pokladov počas troch kôl?



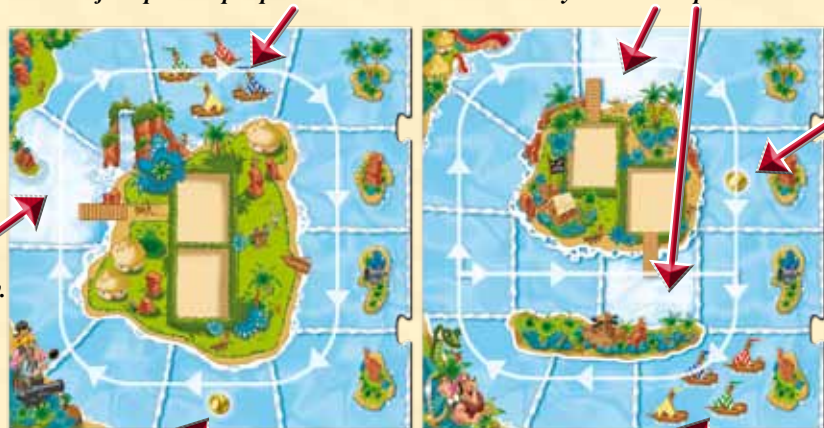
HERNÉ KOMPONENTY A PRÍPRAVA HRY

1 obojstranný hrací plán Ostrova pokladov

Začínajúce políčko pre pirátske lode.

Prístavy na Ostrove pokladov.

Prístav na Ostrove pokladov.



Vodné políčko obsahuje zlatú mincu.

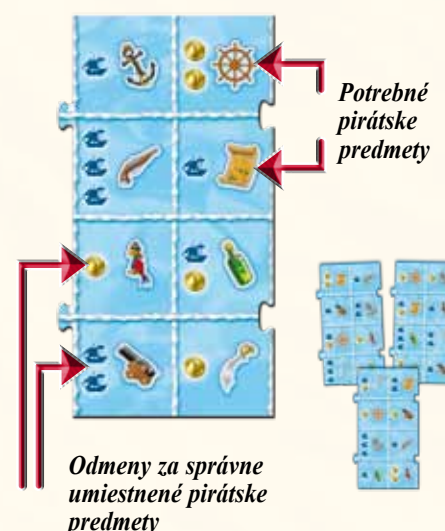
Vodné políčko obsahuje zlatú mincu.

Začínajúce políčko pre pirátske lode.

!!! Biele šípky označujú smer, ktorým sa lode môžu hýbať!

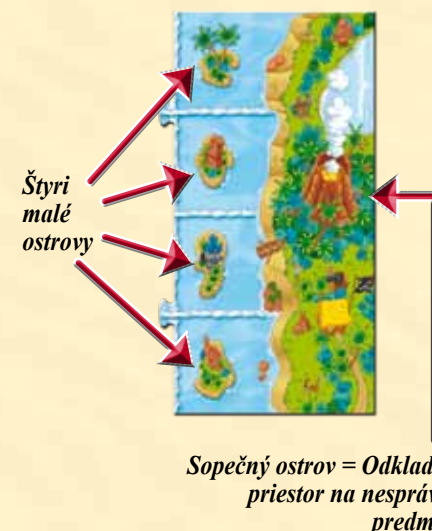
4 obojstranné hracie plány oceánu

1 hrací plán Sopečného ostrova



Potrebné pirátske predmety

Odmemy za správne umiestnené pirátske predmety



Sopečný ostrov = Odkladací priestor na nesprávne predmety

10 truhlíc s pokladmi



4 karty ostrova



5 kariet sopky



64 pirátskych predmetov -

16 predmetov pre každého hráča (dvakrát osem predmetov každej farby)



38 zlatých mincí

26x



12x



4 pirátske lode

s podstavcami –
1 loď pre každého hráča



4 pirátske vrecká –

1 vrecko pre každého hráča



Pravidlá



- 1) Vytvorte veľký **pirátsky svet** zo šiestich hracích plánov.

Hráči sa dohodnú, ktorú stranu hracieho plánu použijú na hru. Potom sa ľubovoľne umiestnia štyri plány oceánu. Nakoniec sa pridá hrací plán Sopečného ostrova.

A veľký pirátsky svet je hotový!

- !!! **Poznámka:** Ak hrajú hru 2 hráči, na pirátsky svet použijete len tri plány oceánu. V tomto prípade odstráňte z hry 1 hrací plán oceánu.

- 2) Pomiešajte všetky **truhlice s pokladmi** a vytvorte dva stĺpčeky s 5 truhlicami lícom nadol. Položte obidva stĺpčeky na odkladacie miesta na to určené.

Zmiešajte všetky **karty ostrova** a uložte ich na seba lícom nadol vedľa pirátskeho sveta.

Hrací plán
Sopečného ostrova

Štyri plány
oceánu

Koniec
radov
ostrova

Hrací plán
Ostrova pokladov

Začiatok štyroch radov ostrova

- 3) Zmiešajte karty sopky a 3 z nich uložte na seba lícom nadol vedľa pirátskeho sveta. Zvyšné dve karty odstráňte z hry.

Roztriedte **zlaté mince** a položte si ich na dosah ako spoločnú zásobu.

- 4) Každý hráč dostane **pirátske vrečko**, tri **zlaté mince**, jednu **pirátsku loď** a 16 **pirátskych predmetov** vo svojej farbe. Umiestnite lode na začínajúce políčko na pláne Ostrova pokladov. Hráči si vhodia všetky svoje predmety do vrečka.



Nápoveda Kapitána Silvera:

- Všetci hráči by mali sedieť blízko pirátskeho sveta, aby mali políčka s predmetmi na dosah.
- Pred prvou hrou by si mali všetci hráči otestovať svoj hmat a pochytať si všetky predmety vo vrečku.



PRIEBEH HRY

Hra trvá tri kolá. V každom kole hráči hrajú simultánne. Snažia sa hmatom nájsť potrebné pirátske predmety. Všetci hráči schmatnú svoje vrečka a dobre nimi zatrasú. Keď sú všetci pripravení, zvolajú „Piráti ahoorej!“ a prvé kolo môže začať!

Všetci naraz a najrýchlejšie ako sa dá, sa pokúšajú nájsť hmatom potrebné predmety, ktoré sú znázornené v štyroch radoch ostrova. Keď ich nahmatávajú, rýchlo ich vyberú a umiestnia na správne miesto na pláne. Každý rad začína na prvom políčku vedľa pobrežia Sopečného ostrova.

Keď je hráč presvedčený, že vo vrečku nahmatá správny predmet, vytiahne ho a pozrie sa naňho. Ak sa zhoduje s predmetom v rade, hráč ho musí čo najrýchlejšie umiestniť na správne voľné miesto. Teraz už ostatní hráči môžu umiestniť predmet na ďalšie voľné políčko v rade.



Na začiatku hry môžu hráči umiestniť predmety len na tieto štyri políčka.



V tomto prípade môžu hráči umiestniť predmety na tieto štyri políčka.

Dôležité pravidlá:

- Všetci hráči sa snažia čo najrýchlejšie nahmatať potrebné predmety vo svojom vrecku.
- Iba jeden predmet môže byť umiestnený na políčko.
- Pri umiestňovaní predmetov nesmú byť vynechané žiadne políčka.



- Keď si hráč vytiahne predmet z vrečka, nesmie ho už vrátiť späť. Ak hráč vytiahol nesprávny predmet, musí ho umiestniť na Sopečný ostrov (toto platí, aj v prípade, že spoluhráč bol rýchlejší a umiestnil správny predmet).
- Všetci hráči môžu hľadať hmatom predmety vo vrecku len jednou rukou.
- Samozrejme, že nikto nemá dovolené nazerať do vrečka počas celej hry.

Koniec kola:

Hneď ako je umiestnený predmet na posledné políčko v jednom rade, hráč zvolá „Piráti stop!“ a dané kolo v tejto chvíli končí. Všetci hráči, ktorí držia v ruke nejaký vytiahnutý predmet ho ešte môžu umiestniť (ak je to správny predmet, v opačnom prípade ho umiestnia na Sopečný ostrov). Potom všetci hráči pustia svoje vrečko a začína hodnotenie kola.

Všetky rady ostrova a všetky predmety na nich umiestnené sa hodnotia postupne. Najprv sa odhalí vrchná karta ostrova. Tá označí rad, ktorý sa bude hodnotiť ako prvý. Vyhodnotia sa všetky predmety v rade počnúc prvým políčkom (vedľa pobrežia Sopečného ostrova). Vyhodnotený predmety sa okamžite vrátia jeho majiteľovi.



- V prípade, že predmet sa nezhoduje s predmetom na políčku v rade, hráč, ktorému predmet patrí, musí zaplatiť ako pokutu zlatú mincu do spoločnej zásoby.



Poznámka: Ak hráč nemá žiadne zlaté mince, neplatí pokutu. Nie sú žiadne iné postihy. Ale to sa stáva len veľmi zriedkavo, ak vôbec.

- Za každý svoj správne umiestnený predmet hráč získa odmenu, ktorá závisí od symbolu na danom políčku:



Zlatá minca(e):

Hráč dostane znázornené množstvo zlatých mincí zo spoločnej zásoby a položí si ich pred seba.



Pirátska loď(e):

Hráči si posunú v smere hodinových ručičiek svoje pirátske lode na hracom pláne Ostrova pokladov o toľko políčok ako je znázornené. Počet lodí na políčku nie je limitovaný.

Špeciálne políčka na hracích plánoch Ostrova pokladov:

• Políčka so zlatou mincou



Ak hráčova loď **prejde** alebo **zastane na políčku** so zlatou mincou, hráč okamžite **získa zlatú mincu** zo spoločnej zásoby.

• Prístavy

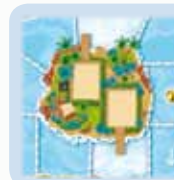


Ak hráčova loď **prejde** alebo **skončí svoj pohyb** v prístave, hráč okamžite **získa truhlicu s pokladom**.

Záleží, ktorý plán Ostrova pokladov sa pre hru používa a podľa toho si vyberie truhlicu s pokladom z týchto stĺpcikov:



Hráč si môže vybrať truhlicu s pokladom z ktoréhokoľvek stĺpčeka.



Horný prístav =
horný stĺpček truhlíc s pokladmi
Dolný prístav =
dolný stĺpček truhlíc s pokladmi

Pri výbere truhlice s pokladom si hráč vezme celý stĺpček (alebo jeden z nich), tajne si ich pozrie a vyberie si jednu, ktorá sa mu najviac hodí. Hráč si položí truhlicu pred seba lícom nadol. Potom vráti ostatné truhlice lícom nadol späť na miesto na Ostrove pokladov.

Následne sa odhalí ďalšia karta ostrova a ten rad sa hodnotí, potom ďalšia, až pokým sa nevyhodnotia všetky 4 karty ostrova.



Tip: Detailný príklad hodnotenia nájdete na strane 4.

Karty sopky:

Keď sú všetky rady zaplnené predmetmi, vyhodnotí sa Sopečný ostrov. Najprv otočte vrchnú kartu z kariet sopky. Za každý predmet na Sopečnom ostrove, ktorý je znázornený na karte, musí jeho majiteľ zaplatiť pokutu vo výške jednej mince do spoločnej zásoby. Nakoniec je karta sopky odstránená z hry.



IV tomto príklade musia hráči zaplatiť zlatú mincu za každý predmet: odkaz vo fl'aši, kormidlo, papagáj, mapa pokladu, kotva.

!!! Poznámka: ŽIADNE zlaté mince sa neplatia za kanón, ručnú zbraň alebo šabl'u.



Druhé a tretie kolo:

Všetci hráči si vezmú späť svoje predmety a vrátia si ich do vrečka. Zamiešajte karty ostrova a opäť ich uložte na seba lícom nadol vedľa pirátskeho sveta. Pirátske lode ostanú tam kde sú. Zasa všetci hráči zvolajú „Piráti ahoorej!“ a ďalšie kolo začína! Pre druhé a tretie kolo platia rovnaké pravidlá ako v prvom kole.



KONIEC KOLA A VYHLÁSENIE VÍŤAZA

Hra končí po vyhodnotení tretieho kola (napr. bola odhalená a vyhodnotená posledná karta sopky). Každý hráč si spočíta svoje body: spočíta si hodnotu získaných truhlíc s pokladmi a zlaté mince. Starší hráči môžu pomôcť mladším s počítaním bodov.

Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom. V prípade remízy sa hráči delia o víťazstvo.



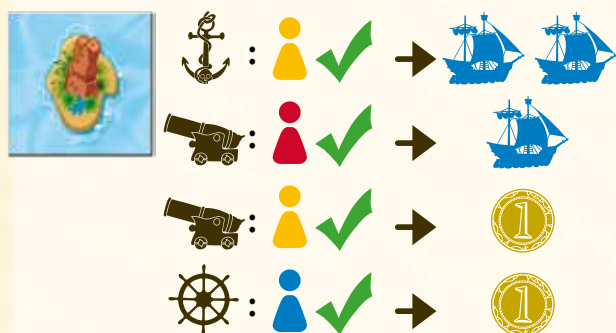
Príklad: Šimon nazbieral 17 zlatých mincí, takisto získal dve truhlice s pokladom s hodnotami 5 a 3. Takže tieto truhlice majú hodnotu 8 víťazných bodov. Šimon získal celkovo 25 bodov (17+8=25).



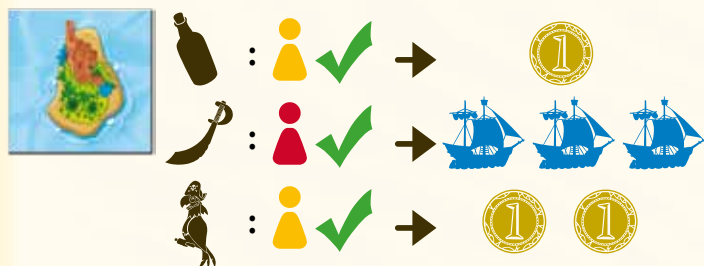
PRÍKLAD ZÁVEREČNÉHO HODNOTENIA



Prvá karta ostrova:



Druhá karta ostrova:



Tretia karta ostrova:



Štvrtá karta ostrova:



Karta sopky:



Dočasný výsledok po prvom kole hry:

- Yellow icon : 9 zlatých mincí*
- Red icon : 4 zlaté mince* + 1 truhlica pokladu
- Blue icon : 8 zlatých mincí*

*vrátane 3 zlatých mincí zo začiatku hry

