



Hook!

Zábavná kartová hra pre
3-6 pirátov a námorníkov
od 8 rokov.



ÚVOD

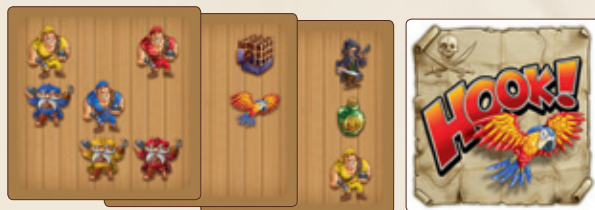
More je pokojné a jemné vlny kolíšu pirátske lode. Piráti a námorníci zabíjajú čas obľúbenou hrou: snažia sa chytiť čo najviac papagájov, zatiaľ čo po sebe hádžu delové gule. Ale pozor na Čierneho Piráta – pred ním nikto nie je v bezpečí! Sudy a prázdne vtáacie kliečky vedú ukryť pred ťažkými železnými guľami a fľaša dobrého rumu pomôže zabudnúť na bolesť od nich. Je jedno s koľkými hrčami a modrinami vyjdete z boja, jediná dôležitá vec je stať sa pirátom alebo námorníkom s najväčším počtom papagájov!

KOMPONENTY



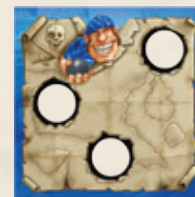
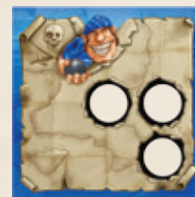
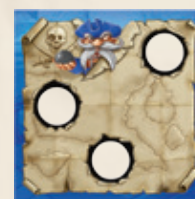
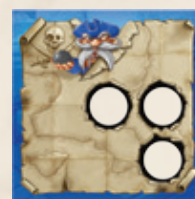
6 kariet Zásahu

3 piráti a 3 námorníci. Na každej karte Zásahu je pirát alebo námorník v jednej z troch rôznych farieb. Počas hry budete ukladať žetóny delových guľ na 9 čiernych políčkoch na vašej karte Zásahu, aby ste označili vaše zásahy. (Na druhej strane máte postavu bez týchto políčkoch. Môžete v hre použiť aj túto stranu, ale vaše zásahy musia byť viditeľné pre všetkých.)



96 kariet Cieľa

Symbols na týchto kartách sú tým najdôležitejším v tejto hre.



18 dielikov Zacielenia

V hre sú 3 dieliky Zacielenia pre každého piráta a námorníka. Na každom sa nachádzajú rôzne rozmiestnené 3 delové gule. Pred prvou hrou ich treba vylúpnúť. (Nezahadzujte ich, budete ich potrebovať.) Pomocou dier zamieriate symbol na karte Cieľa. Dieliky Zacielenia položte lícom nahor pred seba.



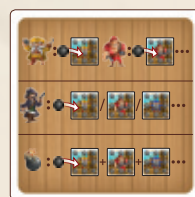
54 delových guľ

Žetóniky delových guľ, ktoré ste vylúpili z dielikov Zacielenia, slúžia na označenie zásahov na vašej karte.



1 karta Kompasu

Kompas určuje prvého hráča, ktorý vydáva rozkazy.



5 pomocných kariet

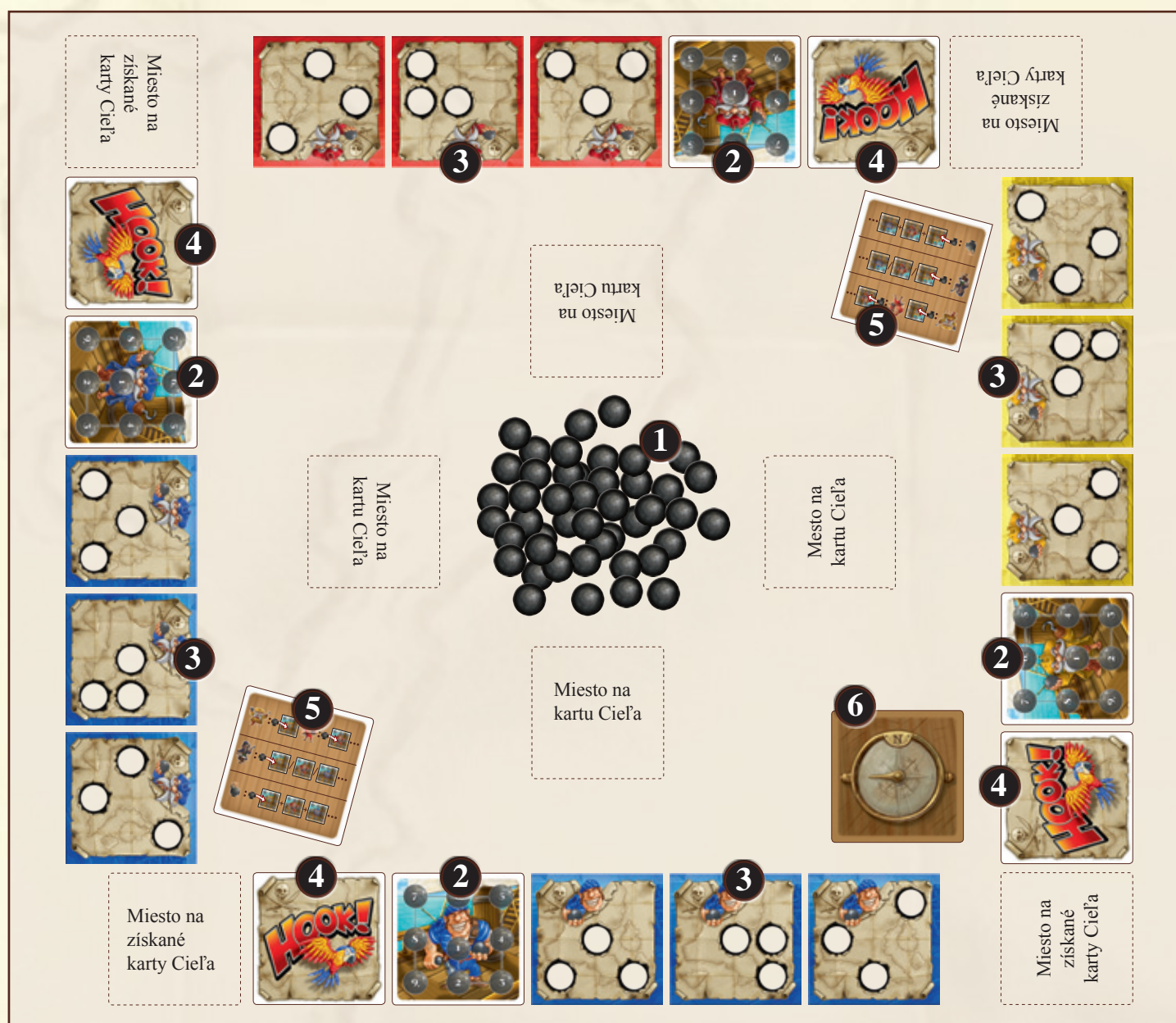
Sú na nich vysvetlené symboly z kariet Cieľa.

CIEĽ HRY

Buď ste pirátom alebo námorníkom. V každom kole použijete jednu zo svojich 3 kariet Zacielenia, aby ste chytili čo najviac papagájov, zasiahli iného piráta alebo námorníka, ukryli sa pred zásahom delovou guľou v sude alebo vtácej kletke, alebo vypili rum a tak necítili bolesť. Ak vás zasiahnu deväťkrát, vypadnete z hry. Hru vyhrá hráč, ktorý nachytá najviac papagájov a ostane v hre.

PRÍPRAVA

- 1 Položte delové gule do stredu stola.
- 2 Každý z vás si náhodne vyberie kartu Zásahu a položí ju pred seba ideálne čiernymi poličkami nahor. Zvyšné karty vrátte späť do krabice.
- 3 Zoberte si 3 karty Zacielenia, ktoré sa zhodujú s vašou postavou. Rozložte si ich pred seba vedľa svojej karty Zásahu.
- 4 Zamiešajte balíček kariet Cieľa a rozdajte každému hráčovi rovnaký počet. Každý hráč si vytvorí z týchto kariet svoj vlastný balíček cieľových kariet a položí ho naľavo od Zásahovej karty. (Pri hre v 5 hráčoch odložte jednu zvyšnú kartu späť do krabice.)
- 5 Pomocné prehľadové karty položte medzi hráčov na lepšiu orientáciu v hre.
- 6 Potom dajte kartu Kompas a hráčovi, ktorý má najhorší zmysel pre orientáciu.



KAŽDÝ PROTI KAŽDÉMU alebo TÍMOVÁ HRA?

Zvyčajne sa hrá každý proti každému. Ak ste 4 alebo 6, môžete hrať aj v tímoch (buď podľa farby alebo piráti vs námorníci). V prípade, že hráte na tímy, na konci hry spočítajte papagáje všetkých členov tímu, ktorí nevypadli a ostali v hre. Priebeh hry ostáva rovnaký.

PRIEBEH HRY:

Hráč s kartou Kompasu zvolá na začiatku ťahu: "Na palubu, dvíhame kotvy!" Potom všetci hráči vykonajú svoju akciu naraz. Pamätajte: byť najrýchlejším nemusí byť to najlepšie, ale najšikovnejší pirát/námorník chytá papagáje...

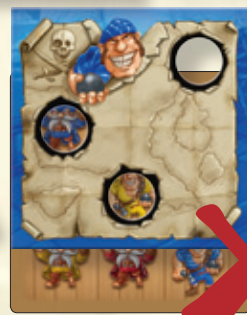
Tu sú možné akcie:

1. Pred začiatčným zvolaním si zoberte vrchnú kartu zo svojho balíčka kariet Cieľa bez toho, aby ste sa na ňu pozreli.
2. Po začiatčnom zvolaní všetci hráči naraz otočia kartu Cieľa lícom nahor a položia ju do stredu stola (okolo delových guľ). Symbody na týchto kartách musia byť dobre viditeľné pre všetkých.
3. Rozhodnite sa, ktorý zo svojich 3 dielikov Zacielenia chcete v danom kole použiť. Potom ho rýchlo, skôr ako to urobí protihráč, položte na hociktorú vyloženú kartu Cieľa tak ako vám to najviac vyhovuje. Musíte dodržať nasledovné pravidlá:

- a) Rozhodnite sa, ktorý dielik Zacielenia použijete. Dielik, ktorého sa dotknete už musíte použiť, dokonca aj keby to bola pre vás nevýhoda.
- b) Dielik Zacielenia môžete ľubovoľne otočiť tak ako vám to vyhovuje. (pozor, aby vás nepredbehol druhý hráč). Keď už dielik položíte NEMÔŽETE ho už zobrať, alebo inak otočiť.



Dielik Zacielenia je šikmo na karte Cieľa.



Dielik Zacielenia nezakrýva celú kartu Cieľa

- c) Položte svoj dielik Zacielenia na ktorúkoľvek kartu Cieľa. Dielik Zacielenia MUSÍ zakryť celú kartu Cieľa. Vždy len jeden dielik Zacielenia môže byť umiestnený na kartu Cieľa.

Keď všetci hráči uložia dieliky Zacielenia, vyriešte karty Cieľov. Začína hráč s Kompasom a pokračujete v smere hodinových ručičiek. Pri riešení vyhodnocujete symbody, ktoré vidieť cez diery na dieliku Zacielenia (max. 3) v ľubovoľnom poradí.



Pirát/námorník: Útok! Za každý viditeľný symbol piráta alebo námorníka si hráč v danej farbe musí položiť na svoju kartu Zásahu delovú guľu. Žetóny delových guľ ukladajte vždy od čísla 9, aby bolo jasné, koľko rán ešte môžete utrpieť predtým ako vypadnete z hry.

Samozrejme, že môžete zasiahnuť aj seba. (Delové gule sú ťažké a keď sa vám vyšmyknú, ľahko spadnú na nohu...)

Hneď ako sa vám zaplnia všetky čierne políčka na karte Zásahu a po vyhodnotení karty Cieľa, vypadávate z hry (a odchádzate znechutený do podpalubia). Ak k tomu dôjde, všetky svoje karty Cieľa (aj tie lícom nadol v balíčku) vráťte späť do krabice.





Čierny pirát: Nikto nie je v bezpečí! Ak ho zacielite: Vyberte si hociktorého hráča. Ten si musí položiť delovú guľu na svoju kartu Zásahu.



Sudy a vtáčie klietky: Skryte sa medzi sudmi a vtáčimi klietkami. Toto kolo vás nikto nemôže zasiahnuť. Avšak, sám seba môžete zasiahnuť aj napriek sudom a klietkam. Taktiež vás neuchráňa ani pred bombou. Ostatných hráčov môžete zasiahnuť aj keď ste skrytý medzi sudmi a klietkami.



Bomba: Bum! Bomba zasiahne všetkých hráčov a ani sudy s vtáčimi klietkami vás neochráňa. Všetci hráči dostanú zásah a musia si položiť žetón delovej gule na svoje karty Zásahu. Na konci kola je karta Cieľa odhodaná dokonca aj vtedy, ak je na nej papagáj.



Fľaša rumu: Poriadny dúšok rumu vám pomôže zabudnúť na bolesť. Za každú viditeľnú fľašu rumu na dieliku Zacielenia si môžete odstrániť jeden žetón delovej gule zo svojej karty Zásahu a vráťte ju do stredu k ostatným. Výnimka: Ak hráčovi hrozí vypadnutie z hry, skontrolujte, či nemá na svojom dieliku viditeľnú fľašu rumu. Ak áno, z hry nevypadáva.



Papagáj: Piráti a námorníci hrajú túto hru len kvôli papagájom. Ak máte na svojom dieliku viditeľného papagája, kartu Cieľa si nechajte a položte ju lícom nahor vedľa doberacieho balíčka kariet Cieľa. Na konci hry sa vám budú počítať všetky papagáje na tejto karte.

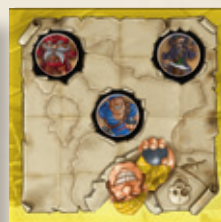
Tip na rýchlejšie vyhodnotenie: Aby bola hra rýchlejšia a pružnejšia, vyhodnoťte si všetky symboly naraz. Jedine v prípade Čierneho piráta musíte vyhodnocovať individuálne.

Ak na dieliku Zacielenia máte viditeľného papagája, môžete si po vyhodnotení všetkých kariet Cieľa tú svoju ponechať. Ostatné karty, ktoré nikto nezískal, odložte späť do krabice. Zoberte si svoj dielik Zacielenia späť a pripravte si ho spolu s ďalšími dvomi na nasledujúce kolo. Karta Kompasu sa posunie v smere hodinových ručičiek, hráč sa stáva začínajúcim hráčom a zvolá úvodný pokrik.

Modrý pirát má na svojej karte Cieľa viditeľnú bombu, takže všetci hráči dostanú 1 zásah. Práve kvôli bombe musí byť táto karta Cieľa zahodená aj napriek tomu, že sú na nej viditeľné 2 papagáje.

Žltý námorník má na svojej karte viditeľného červeného piráta, ale ten nedostane zásah, pretože sa skryl za sudom. Žltý námorník použije svojho Čierneho piráta a zasiahne modrého piráta. Modrý námorník by tiež dostal 1 zásah, ale taký hráč nie je v hre.

Červený pirát by mal byť vylúčený z hry – bomba od modrého piráta mu spôsobí 9. zásah! Ale na svojej karte má 2 viditeľné fľaše rumu. Dá si poriadne dva dúšky a odstráni si (po vyhodnotení zásahov a fliaš) 1 delovú guľu z karty Zásahu (takže v konečnom dôsledku si odstráni 2 delové gule a môže pokračovať ďalej).



KONIEC HRY

Hra končí, ak dôjde k jednej z týchto situácií:

● Všetci hráči alebo tímy, okrem jedného, boli vylúčení. Hráč alebo tím, ktorý ostal, vyhráva. Vyradení hráči víťazného tímu sa môžu považovať za víťazov, je keď nie celkom. Ich obeť nebola márna. Poznámka: Vo výnimočných prípadoch sa môže stať, že poslední dvaja hráči sa navzájom zasiahnu a vyradia. Ak k tomu dôjde, choďte a vyliečte svoje ubolené telá; potom sa vráťte a rozhodnite o víťazovi.

● Minuli sa vám všetky karty Cieľa. Pokiaľ ste neboli vylúčený, spočítajte si všetkých papagájov na svojich získaných kartách Cieľa. Hráč alebo tím s najvyšším počtom papagájov vyhráva. (Vyradení hráči víťazného tímu taktiež vyhrávajú.) V prípade remízy vyhráva hráč alebo tím, ktorý získal viac kariet Cieľa.

Game Design: Marco Teubner · Illustration: Dennis Lohausen · Graphicdesign: Hans-Georg Schneider · English Translation: Grzegorz Kobiela
Realisation: Klaus Ottmaier · Licensor: Projekt Spiel · Pegasus Spiele wants to thank Stefan Malz, Grzegorz Kobiela and Daniela Reh. · © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland · All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited. · Take note: During the development and testplay of this game no parrots have come to harm! A hefty gulp of rum is only for real pirates!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele