

zábavná kartová hra
pre 2-5 hráčov
od Alexandra Pfistera

Myšlienka hry

V prístave Port Royal to žije a ty dúfaš, že urobíš svoj životný obchod. Neriskuj však priveľa, lebo skončíš bez nákladu. A nezabúdaj, že zisky treba vhodne investovať, aby si si zaistil podporu guvernéra a admirálov. Tí správni pomocníci sa k tebe do práce budú priam hrnúť. Najmi ich, veď len tak znásobíš svoj vplyv a môžeš sa zúčastniť expedície.

Herný materiál

6 výziev na expedíciu



4 zvýšenia daní



Len pre hru piatich hráčov



Rub karty



120 kariet, z toho:
60 osôb (niektoré osoby rovnakého mena majú rôzne ceny a prinášajú hráčovi rôzne počty víťazných bodov)

10	5	5	5	3	10	3	4	5	6	4
Obchodníkov	osadníkov	kapitánov	kňazov	všeu- melci	námorní- kov	piráti	slečinky	vtipkárov	admirálov	guvernéri

50 lodí, po 10 z každej farby



žltá šalupa
(Pinasse)

4x 1
3x 2
3x 4

modrá flauta
(Fleute)

4x 1
3x 2
3x 5

zelená bárka
(Barke)

4x 1
3x 3
3x 5

červená
fregata

(Fregatte)
3x 1
3x 3
2x 6
2x

čierna
galeóna

(Galeone)
3x 2
3x 4
2x 7
2x

Servis náhradných dielov:

Kúpili ste si výrobok prvej akosti. Ak by vám nejaká súčasť hry chýbala, alebo ste videli iný dôvod pre reklamáciu, obráťte sa, prosím, na nás:

ersatzteilservice@pegasus.de

Želáme Vám s touto hrou veľa zábavy.

Príprava hry

Ak Vás hrá menej ako 5, odložte najprv špeciálnu výzvu na expedíciu (pre hru v piatich) naspäť do krabičky.

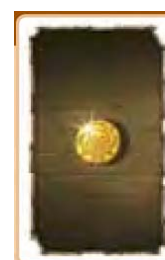
(Výhradne na jej rubovej strane nie je obrázok mince.)

Ak budete hrať v piatich, položte túto výzvu na expedíciu lícom nahor doprostred stola.

Na začiatku hry zamiešajte všetky karty a vytvorte z nich rubom nahor doberací balíček. Vedľa neho vytvorte miesto pre odhadzovací balíček. V priebehu hry sa na odhadzovací balíček budú ukladať karty lícom nahor.

Každý hráč dostane 3 mince (rozumej 3 karty rubovou stranou nahor). Na lícnu stranu týchto kariet sa nikto nepozera a hráči si ich položia pred seba.

Poznámka k používaniu kariet: Na lícnej strane karty sú rôzne lode, osoby, dane a výzvy k expedíciám. Na rubovej je vždy zobrazená jedna minca . Vždy, keď získa hráč peniaze, vezme si z doberacieho balíčka príslušný počet mincí na kartách a uloží si ich pred seba rubovou stranou nahor. Na lícovú stranu týchto kariet sa z taktických dôvodov nesmie pozeráť. Počet mincí, ktoré hráč vlastní, musí byť pre všetkých stále viditeľný.



Cieľ hry

Z lodí získavate peniaze a za ne najímate osoby. Osoby vám dávajú stále výhody v hre. Navyše Vám osoby (po splnení aspoň jednej výzvy na expedíciu) prinášajú body vplyvu. Práve body vplyvu rozhodnú o víťazstve či porážke v Port Royal.

Priebeh hry

Hru začína hráč, ktorý ako posledný navštívil nejaký prístav.

Hrá sa po smere pohybu hodinových ručičiek. Vždy jeden hráč je aktívny a ostatní sa jeho ťahu zúčastňujú pasívne. Každý ťah pozostáva z dvoch fáz (pričom druhá sa niekedy nekoná). Ak sa konala druhá fáza ťahu aktívneho hráča, môžu ju vykonať v smere pohybu hodinových ručičiek aj pasívni hráči. Až potom sa zmení aktívny hráč.

Fázy sú:

1. **Objavovanie:** Z doberacieho balíčka hráč postupne ťahá karty a objavuje, čo sa deje v prístave.
2. **Lúpenie a najímanie:** Všetci hráči si berú Karty z prístavu. Lode olúpia, osoby si najímajú a ukladajú na svoje mólo (do výlohy pred seba).

OBJAVOVANIE

Fázu objavovanie musí aktívny hráč začať otočením prvej karty z doberacieho balíčka. Lícom nahor ju položí doprostred stola (do prístavu). Potom sa rozhodne, či chce ťahať ďalšiu kartu. Tento postup môže opakovať až kým sa nerozhodne fázu 1 ukončiť. Ihneď potom začína fáza 2 – Lúpenie a najímanie. Pri odkrývaní kariet z doberacieho balíčka môže dôjsť predčasnemu ukončeniu jeho ťahu druhou loďou rovnakej farby, ako už leží v prístave (pozri nižšie). Otočiť môže jeden zo 4 typov kariet: osobu, loď, výzvu na expedíciu alebo zvýšenie daní.

Ak je na karte **osoba**, jednoducho ju položí do prístavu a nechá ju tam ležať. Každá osoba má nejakú schopnosť. Táto je znázornená na karte hore vľavo. Hore vpravo sú body vplyvu  (vyznačené číslom v erbe). Vysvetlenie vlastností všetkých osôb nájdete na konci pravidiel v prílohe.



Ak je na karte **loď**, môže ju hráč použiť ako budúci zdroj peňazí, alebo ju môže pomocou osôb na svojom móle odraziť a nedovoliť jej vplávať do prístavu. Takúto loď položí priamo na odkladací balíček. (Osoby v prístave na odrazenie lode nemajú žiaden vplyv.) Hráč musí mať na odrazenie lode vo svojej výlohe jedného alebo viacerých pirátov a/alebo námorníkov.

- Sila lode (vyznačená pomocou čísla a skrížených šablí ) je menšia alebo rovnaká ako sila vlastných ľudí aktívneho hráča (vyznačená skríženými šablami  na jednotlivých kartách osôb na vlastnom móle). V takom prípade môže hráč loď odraziť a nevpustiť ju do prístavu. Kartu lode okamžite odloží lícom nahor na odkladací balíček. Či ju odrazí, alebo vpustí do prístavu sa hráč musí



rozhodnúť okamžite po otočení karty lode. Ak hráč nemôže alebo nechce loď odraziť, položí ju doprostred stola. Loď so znakom smrtky nie je možné odraziť. Alex by chcel modrú loď o sile 2  odraziť. Má na móle námorníka a piráta so silou  a  , čiže 3 . Jeho sila je väčšia ako sila lode, takže ju odrazí. Kartú lode položí lícom nahor na odkladací balíček.

Zhrnutie:

- Ak sila hráča je nižšia ako sila lode, loď vpláva do prístavu. Kartú lode hráč položí do prístavu na stôl a tam zostane.
- Loď označená lebkou sa nedá odraziť.
- Sila osôb sa nespotrebováva a ten istý námorník môže v jednom ťahu odraziť alebo spolupracovať na odrazení viacerých lodí.

Ak je na karte **výzva na expedíciu**, položí sa bokom od prístavu. Tam ostáva ležať až kým ju niektorý hráč vo svojom ťahu nesplní. Potreby expedície sú zobrazené v spodnej časti karty. Pre splnenie výzvy na expedíciu musí hráč prepustiť zo svojho móla osoby, ktoré majú schopnosti zodpovedajúce potrebám expedície. Položí ich na odkladací balíček, vezme si kartu expedície a získa peniaze zobrazené vľavo hore na nej. Splniť výzvu na expedíciu môže kedykoľvek vo svojom ťahu. Hráč môže splniť aj viaceré výzvy.

Dagmar by chcela splniť výzvu na expedíciu s dvomi krížmi. Odloží svojho kňaza (Priester) a vŕemelca (Tausendsassa) na odkladací balíček. Vezme si kartu výzvy na expedíciu a získa navyše dve mince (karty z doberacieho balíčka).



Ak je na karte **zvýšenie daní**, musia všetci hráči, ktorí vlastnia 12 a viac peňazí okamžite odovzdať polovicu svojich peňazí, zaokrúhlené nadol. (Napríklad, ak má hráč 12 alebo 13 peňazí, odloží 6 na odkladací balíček.) Následne získa hráč – podľa druhu karty zvýšenia daní – s najväčšou silou na móle alebo najmenej víťaznými bodmi jednu mincu. Pri rovnosti (aj keby išlo o silu 0) túto mincu získajú všetci podieľajúci sa na rovnosti. Karta zvýšenia daní sa ihneď odloží na odkladací balíček a aktívny hráč pokračuje vo svojom ťahu.



Mincu získa hráč s najmenej víťaznými bodmi.

Mincu získa hráč s najviac šablami.

Po otočení ktorejkoľvek karty môže aktívny hráč ukončiť fázu 1. Tým sa zároveň začína fáza 2 jeho ťahu.

Ak však otočí kartu lode rovnakej farby (druhu) ako už má v prístave a nie je schopný ju odraziť, riskoval priveľa. Všetky karty z prístavu musí odložiť na odkladací balíček. (Iba vyložené výzvy na expedície zostanú uprostred stola.) Hráč prišiel o 2. fázu (lúpenie a najímanie) svojho ťahu.

Každý, kto má na svojom móle vyloženého vtipkára (Witzbold), dostane ešte za každú túto svoju kartu po jednej minci.

Aktívnym hráčom sa stane hráč po ľavici a začne svoj ťah fázou 1 – Objavovanie.

Ak už nie je žiadna karta v doberacom balíčku, zamiešajte odkladací balíček a vytvorte z neho nový doberací balíček.

LÚPENIE A NAJÍMANIE

V tejto fáze si môže aktívny hráč vziať z prístavu 1 – 3 karty a po ňom aj ostatní hráči presne jednu kartu. Hráč si vyberá karty z prístavu. Ich počet závisí od počtu druhov (farieb) lodí v prístave.

- Pri 0-3 druhoch hráč môže brať jednu kartu.
- Pri 4 druhoch hráč môže brať dve karty.
- Pri všetkých 5 druhoch hráč môže brať tri karty.

Karty sa berú postupne, takže schopnosť skôr zobranej sa už pri braní ďalšej karty môže využiť.

LÚPENIE

Hráč si vezme z prístavu kartu lode. Položí ju na odkladací balíček a získa hore nad loďou vyznačený počet peňazí.

Klemens si vzal z prístavu flautu (Fleute) a odložil ju na odkladací balíček. Z doberacieho balíčka si vzal dve mince (karty) a položil ich rubom nahor pred seba.

NAJÍMANIE

Ak si chce hráč najat' osobu, musí za ňu zaplatiť. Náklady na najatie sú zobrazené na karte osoby dole. Hráč si takúto osobu položí otvorene na svoje mólo a peniaze odloží na odkladací balíček. Od tohto okamihu môže využívať jej schopnosti. (Podrobnosti k využívaniu postáv nájdete na konci pravidiel.)

Andrea si najala námorníka (Matrose). Na odkladací balíček odložila 3 zo svojich mincí a námorníka položila otvorene pred seba na svoje mólo.

Potom, ako si aktívny hráč vzal z prístavu jednu alebo viac kariet, môžu si vybrať v prístave po jednej karte i pasívni hráči. Vyberajú si zaradom po smere hry. Každý, kto využije túto možnosť musí zaplatiť aktívnemu hráčovi jednu mincu. Ak si pasívny hráč berie loď, môže platiť spomínanú jednu mincu aj z výnosu z tejto lode.

Potom, čo každý hráč využil možnosť vziať si jednu kartu z prístavu, sa zvyšné karty z prístavu odložia na odkladací balíček. Môže sa stať, že na niektorého hráča či hráčov žiadna karta nezostane. Hráč po ľavici aktívneho hráča sa stane novým aktívnym hráčom a začne svoj ťah fázou 1.

Príklad hry troch hráčov: Andrea je na ľahu. V prvej časti ľahu otočila 5 kariet, 4 z toho boli rôzne lode, takže si môže vziať až 2 karty. Najprv olúpi loď a vezme si 2 mince. Tieto a ďalšie ihneď vydá pri najímaní piráta. Alex si tiež vyberie kartu. Zaplatí Andrei 1 mincu a olúpi loď prinášajúcu mu 2 mince. Dagmar sa rozhodne nič nebrať, lebo všetky zvyšné lode prinášajú iba 1 mincu a ona by tú 1 mincu musela i tak zaplatiť Andrei. Obe zvyšné lode teda prídu na odkladací balíček.



Koniec hry

Hra končí po kole v ktorom niektorý hráč získa aspoň 12 bodov vplyvu. Prebiehajúce kolo sa ešte dokončí tak, aby mal každý hráč rovnaký počet ťahov. Hráč vpravo od začínajúceho hráča bude posledným aktívnym hráčom.

Vítazom je hráč s najviac bodmi vplyvu. V prípade rovnosti vyhráva hráč s viac peniazmi.

Koniec hry – variant povinných expedícií

Hra končí po kole v ktorom niektorý hráč získa aspoň 12 bodov vplyvu a má aspoň jednu splnenú výzvu na expedíciu. Prebiehajúce kolo sa ešte dokončí tak, aby mal každý hráč rovnaký počet ťahov. Hráč vpravo od začínajúceho hráča bude posledným aktívnym hráčom.

Vítazom je hráč s aspoň jednou splnenou výzvou na expedíciu a najviac bodmi vplyvu. V prípade rovnosti vyhráva hráč s viac peniazmi. Hráč bez splnenej výzvy na expedíciu sa do poradia nepočíta.

Schopnosti osôb

Schopnosti osôb sú uvedené ikonicky vo vrchnej časti karty, víťazné body v erbe vpravo hore. Aktívny alebo pasívny hráč, ktorý je na ťahu môže využiť schopnosti osôb na jeho móle. Ak má na móle viac osôb s rovnakou schopnosťou, ich schopnosti sa sčítajú. Napríklad, ak má hráč na móle dve slečinky (Fräulein), bude najímať ďalšie osoby o dve mince lacnejšie.

kňaz (Priester) / kapitán (Kapitän) / osadník (Siedler) – po 5x /všeumelec (Tausendsassa) 3x



Pre splnenie výzvy na expedíciu musí hráč odovzdať správnu kombináciu týchto osôb. Pozadie ich schopnosti je o niečo tmavšie. Všeumelec je žolík a hráč ním môže nahradiť ktoréhokoľvek jedného z trojice kňaz, kapitán, osadník.

obchodník (Händler) – v každej farbe po 2

námorník (Matrose) 10x / pirát (Pirat) 3x



Hráč získa pri lúpení za obchodníka farby odpovedajúcej farbe lode po jednej minci navyše.

Pomocou zobrazených šablí môže hráč odraziť loď a nevpustiť ju do prístavu. (Pozri fázu objavovanie.)

admirál (Admiral) 6x



Keď sa vo fáze 2 dostane na ťah hráč a v prístave leží 5 alebo viac kariet, dostane za každého svojho admirála 2 mince.

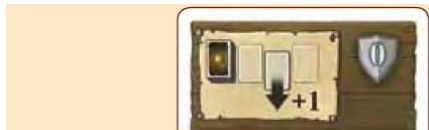
vtipkár (Witzbold) 5x



Keď sa dostane na ťah pasívny hráč a v prístave už na neho nezostala žiadna karta, dostane za každého svojho vtipkára 1 mincu.

Ak sa fáza 2 v niektorom ťahu nevykonáva, dostanú všetci hráči s vtipkárom po jednej minci za každého svojho vtipkára.

guvernér (Gouverneur) 4x



Za každého guvernéra na svojom móle môže hráč vo fáze 2 brať z prístavu o jednu kartu viac. Pasívny hráč musí samozrejme platiť aktívnemu hráčovi 1 mincu za každú zbranú kartu.

slečinka (Fräulein) 4x



Najímanie každej osoby je o 1 mincu za každú slečinku na vlastnom móle hráča lacnejšie. Cena osoby nikdy nemôže klesnúť pod 0 mincí.

IMPRESSUM

Autor: Alexander Pfister

Illustrácie: Klemens Franz

Grafický dizajn: HansGeorg

Schneider a Klemens Franz

Realizácia: Klaus Ottmaier

Preklad: Monika dilli Dillingerová

Hra Port Royal pod názvom „Händler der Karibik“ zvíťazila na stretnutí autorov hier Viedenskej akadémie hier a Rakúskeho múzea hier v roku 2013.

www.spielen.at

Pegasus Spiele týmto ďakuje Rakúskemu múzeu hier.

© 2014 Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
Deutschland.