

Autor: Corné van Moorsel Ilustrace: Christof Tisch

POWERBOATS

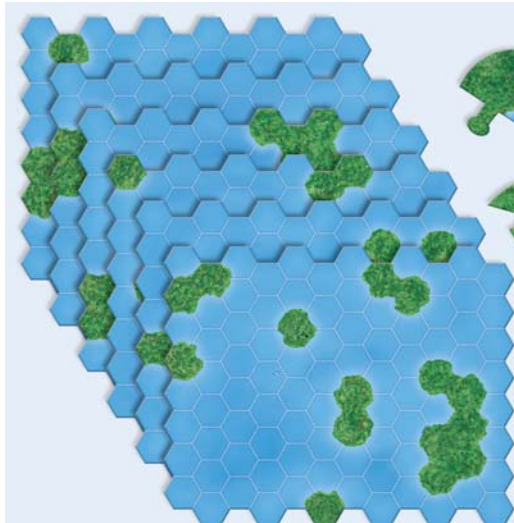
Plujte mezi ostrovy a kolem bójek. Pozor na nárazy a rychle do cíle!

Počet hráčů: 2–6 | Délka: 1 hodina | Věk: 9–99

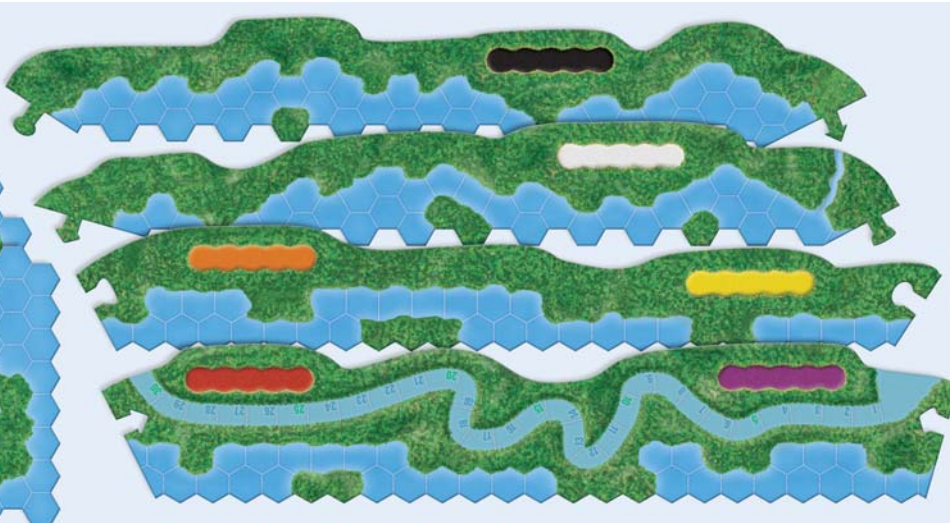


OBSAH HRY

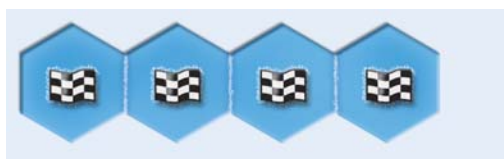
• 6 jezerních destiček



• 4 destičky okrajů jezera



• 1 destička start/cíl



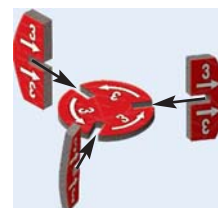
• 6 závodních člunů



• 18 1-2-3 kostek



• 5 bójek Spojte odpovídající čísla / symboly, se šipkami ve stejném směru.



• 6 ukazatelů bodů



• 10 žetonů poškození



PŘÍPRAVA HRY

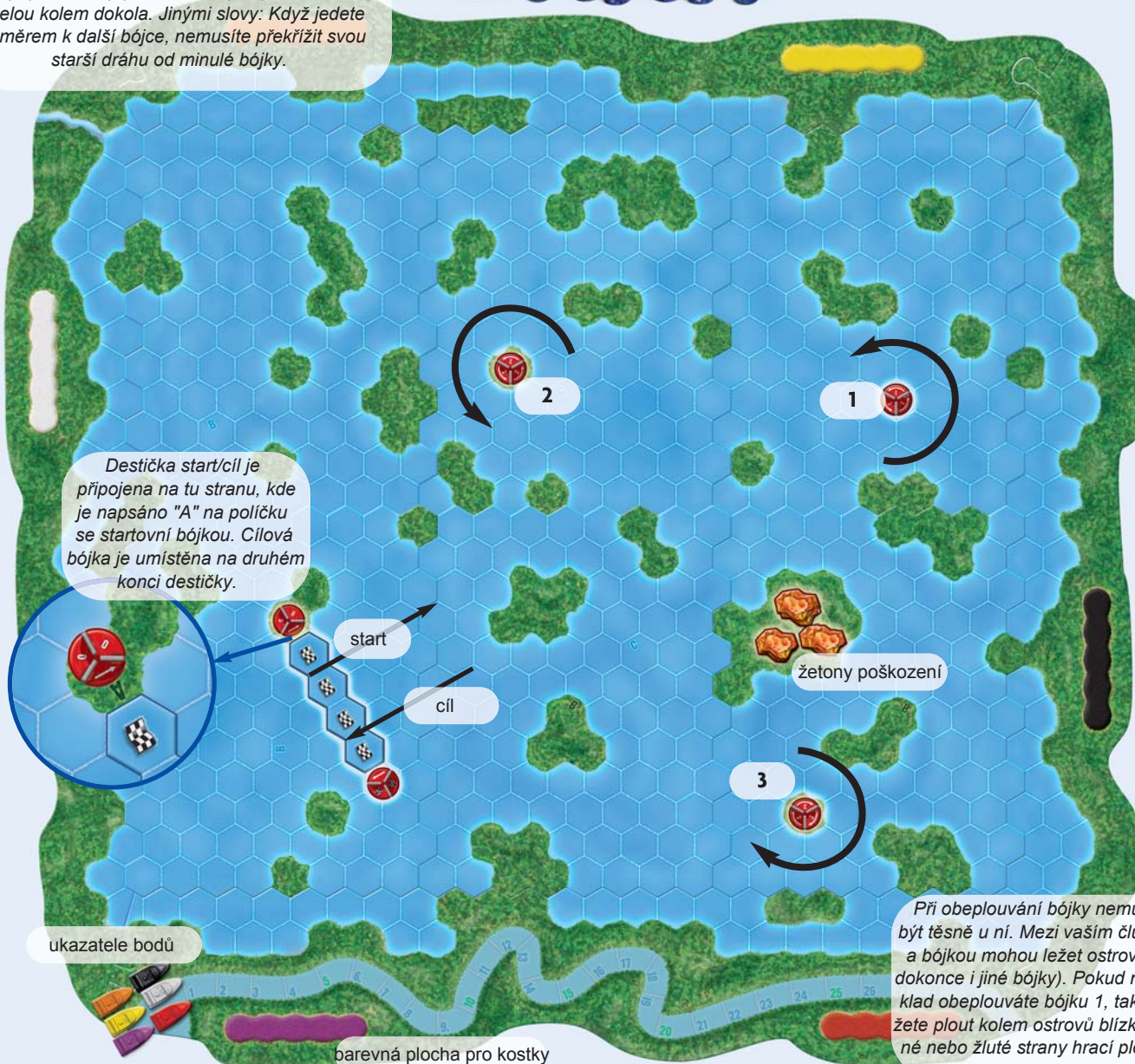
- Spojte 4 dlouhé destičky tak, abyste vytvořili ohraničení jezera a dovnitř tohoto rámu náhodně usadte 6 jezerních destiček. Použijte stranu s tmavěmodrou vodou. Zkušení hráči si mohou pro hru zvolit zadní stranu se světle modrou vodou.
 - Každý hráč dostane závodní člun v barvě přístaviště na své straně hrací plochy.
 - Příslušné ukazatele bodů umístěte na "0" na počítadle bodů.
 - Hodem kostkou určete začínajícího hráče.
 - Všechny kostky umístěte do zásoby vedle hrací plochy.
 - Žetony poškození položte na největší ostrov.
- (Pokud vám dojdou kostky či žetony poškození, tak je vhodně nahraďte).



STAVBA OKRUHU

Hráči se snaží získat co největší součet bodů během tří závodů. Pro stavbu prvního okruhu použijte čtyři A-body (ve vodě a na zemi). Pro druhý okruh použijte B-body a pro třetí C-body. Umístěte bójky 0, 1, 2 a 3 náhodně na příslušná políčka. Destičku start/cíl položte na tu stranu, kde je vidět značka pod startovní (0) bójkou. Cílovou bójku umístěte na druhém konci destičky start/cíl. Bójky 1, 2 a 3 mají dvě strany: šipky doleva nebo doprava. Umístěte tyto šipky tak, aby čluny nemusely žádnou bójku při objíždění bójek v pořadí 1, 2 a 3 zcela obkroužit. Šipky na startovní bójce znázorňují, kterým směrem čluny projedou destičku start/cíl při startu, a šipky na cílové bójce znázorňují, kterým směrem čluny musí vjet do cíle. Zvolte směry snadnějšího začátku a konce.

Příklad okruhu. Šipky ukazují směr trati nejprve kolem bójky 1, poté kolem bójky 2, bójky 3 a nakonec do cíle. Bójky 1, 2 a 3 jsou položeny tak, že šipky dané bójky nenutí čluny objíždět tuto bójku celou kolem dokola. Jinými slovy: Když jedete směrem k další bójce, nemusíte překřížit svou starší dráhu od minulé bójky.



VÝBĚR STARTOVNÍ POZICE

Soused napravo od začátečního hráče umístí svůj člun jako první na nebo za startovní destičku. Potom následují postupně všichni hráči **směrem doprava** (tudíž začínající hráč umístí svůj člun poslední). Žádné dva čluny nesmí startovat ze stejného políčka. Před (špičku) svého člunu natočí každý hráč tak, aby ukazovala **ke straně** políčka (ne do rohu).

Oranžový, Fialový, Červený a Žlutý si vybrali tyto startovní pozice.



TAH HRÁČE

První fáze: Hod kostkami

Kostky na břehu jezera na ploše ve vaší barvě představují vaši rychlost. Ta je nulová, když závod začíná (nemáte ještě žádné kostky).

• **Počet kostek:** V každém kole si můžete **přidat 1** kostku (ze zásoby), nebo **odložit 1** kostku (do zásoby), nebo si ponecháte **stejný počet** svých kostek.

• **Nový hod:** Můžete si také zvolit, že s některými kostkami na ploše ve své barvě chcete házet znovu. Hodíte zvolenými kostkami a přidanou kostkou, pokud byla přidána, **najednou**.

Tyto hozené kostky přidejte na plochu ve své barvě (kde všechny kostky zůstanou až do vašeho dalšího tahu).

Na začátku svého tahu má Žlutý dvě kostky 3 2. Žlutý si nechává 3, hodí znovu 2 a hodí navíc i novou kostkou. Žlutý hodil 1 3.

Nyní tedy Žlutý má 3 1 3, což činí celkem 7.

(Počet kostek, kterými znovu hodíte si zvolit můžete, ale nemůžete si před hodem přidat nebo odložit více než 1 kostku!)

Možné směry pohybu pro člun.



Druhá fáze: Natočení vašeho člunu

Před pohybem můžete natočit svůj člun o 60 stupňů doleva nebo doprava. Musíte si zvolit směr, kterým se můžete pohnout o celý součet svých kostek. Váš člun se musí pohybovat **v přímce** jen přes vodní políčka. Pokud jste ve všech třech směrech narazili na zem nebo na bójku, pak se musíte vydat směrem **s nejdelší přímou cestou** před nárazem.

Pokud na tom jsou 2 či 3 povolené směry stejně, pak si jeden z těchto směrů můžete vybrat.

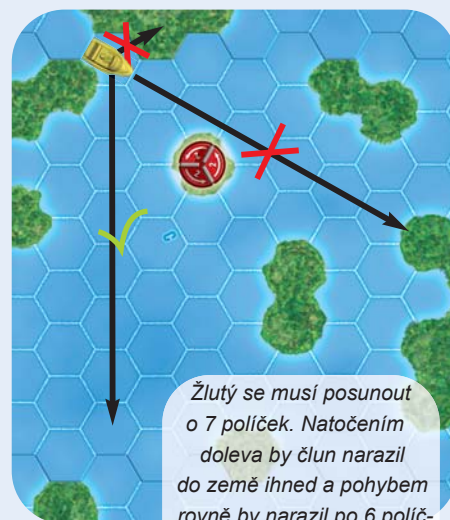
Třetí fáze: Pohyb

Posuňte svůj člun v přímém směru o tolik políček, jaký je součet na vašich kostkách. Váš člun skončí na posledním vodním políčku v dosahu.

Poté začíná tah vašeho souseda po levici.



Žlutý se posune o 7 políček v přímce. Na posledním políčku musí zůstat stát ve směru pohybu.

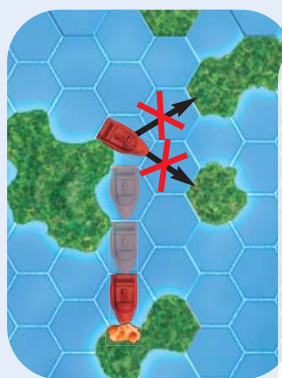


Žlutý se musí posunout o 7 políček. Natočením doleva by člun narazil do země ihned a pohybem rovně by narazil po 6 políčku. Takže se Žlutý musí před pohybem natočit doprava.

POŠKOZENÍ

Pokud země či bójka blokuje váš člun ve všech směrech a tudíž nemůžete spotřebovat celý součet svých kostek, tak narazíte. Váš člun se zastaví na nejvzdálenějším vodním políčku, kterého můžete dosáhnout (před překážkou). **Zbytek vašeho celkového pohybu** je počet žetonů poškození, které ihned dostanete. Váš člun zcela ztrácí svou rychlost, takže **ztrácíte všechny své kostky**. Celkový zisk **4 či více žetonů poškození** znamená potopení vašeho člunu a vy jste vyřazeni z aktuálního závodu.

Pro následující okruh můžete svůj člun opravit, avšak zůstane vám **jeden** žeton poškození (váš člun je méně bezpečný). Pro hráče s 1, 2 či 3 žetony poškození platí to samé: opravíte svůj člun pro další závod, ale **jeden** žeton poškození zůstává. Po druhém závodu se postupuje stejně, tudíž na startu třetího okruhu můžete mít 2 žetony poškození.



Červený má 3 2 2, ale chce zpomalit. Ponechá si tedy 2, odloží 1 kostku a druhou kostkou hodí znovu, padla 3. Takže nyní má 2 3, což je celkem 5. Nejdelší cesta pro něj jsou 3 políčka. Tudíž se musí natočit doprava a narazit do země. Červený dostává 2 žetony poškození (5 [rychlost] minus 3 [projetí políčka]), a ztrácí obě kostky.

Ve svém následujícím tahu může Červený opět nastartovat motor hozením 1 kostky, jako na začátku závodu, nebo se pouze natočí doleva či doprava.

MÍJENÍ ČLUNŮ

Můžete projet přes políčko na němž se nachází jiný člun. Ale pokud byste měli ukončit svůj pohyb na stejném políčku jako některý soupeř, tak zůstanete stát za cizím člunem na posledním volném políčku ve vašem dosahu.

Oranžový má 3 2 1 .
Oranžový odloží 3 a nehází znovu žádnou ze zbylých dvou kostek.
Natočení doprava a posun o 3 políčka (2 plus 1) by Oranžového přivedlo na stejné políčko jako Žlutého. Ale dva čluny nesmí zůstat na stejném políčku. Tudíž se Oranžový posune zpět na poslední volné políčko.



Žlutý má 2 1 , nepřidává si, ani neodkládá kostku a oběmi kostkami hází znovu. Hodil 3 2 a míjí Oranžového a Fialového.



Červený má 3 3 . Aby zamezil srážce, tak jednu kostku odloží a druhou hází znovu. Ale opět padla 3. Ve všech možných směrech ujede pouze 2 políčka než narazí do země. Vybere si tedy pohyb přímo vpřed, dostane 1 žeton poškození (zbytek na jeho kostce) a musí odložit kostku do zásoby. Protože však nemůže skončit na políčku s jiným člunem, tak ve skutečnosti skončí 1 políčko za Fialovým. Fialový nedostává žádný žeton poškození.

KONEC OKRUHU

Pro dokončení okruhu musíte dosáhnout nebo projet cílovou destičkou.

Pozor: Náraz do překážky za cílem ještě poškodí váš člun.

VÍTĚZNÉ BODY

V prvním závodě získá vítěz tolik bodů, kolik je hráčů minus 1. Druhý hráč v cíli dostane o 1 bod méně, třetí hráč o 2 body méně atd. Takže poslední hráč nedostane žádné body. Potopení hráči také nedostanou body, pokud se nepotopili až po dokončení okruhu.

Ve druhém závodě přinesou všechny pozice **dvojnásobek** bodů a ve třetím závodě **trojnásobek** bodů jako v prvním závodě.

Příklad: Při 5 hráčích bude bodování v závodě "A": 4, 3, 2, 1 bod, v závodě "B": 8, 6, 4, 2 body a v závodě "C": 12, 9, 6, 3 body.

Body vyznačte pomocí ukazatelů bodů na počítadle bodů.

Pokud po posledním závodě nastala shoda, pak se pořadí určí podle pozice v cíli při posledním závodě.

V každém dalším závodě bude novým začínajícím hráčem levý soused předchozího začínajícího hráče.



Žlutý má 1 3 a nebere si další kostku, ani žádnou neodkládá, ani znovu nehází. Posune se tedy o 4 políčka a je v cíli. Všimněte si, že házet kostkou by bylo pro Žlutého riziko, protože posun o 6 či více políček by člun Žlutého natočil, aby se vyhnul nárazu do země.

2 HRÁČI - BODOVÁNÍ HRY / VARIANTA BODOVÁNÍ

Při 2 hráčích nebo alternativně při více hráčích: Navíc k daným vítězným bodům, počítejte o kolik kol skončil každý hráč v cíli před posledním hráčem. Tento rozdíl připočítejte na počítadlo bodů. Hráči v cíli dostanou 5 bodů navíc za každý potopený člun.

Pro "www.svet-deskovych-her.cz" přeložil **Cauly**

Mastermoves

Zahrejte si s hráči po celém světě na

www.mastermoves.eu.

Zde si můžete zahrát turnaje ve verzi pro 2 hráče.



Publisher: **Cwali**

Einsteinstraat 4H

6227 BX Maastricht

Netherlands

tel: 0031-640-893506

info@cwali.nl

<http://www.cwali.nl>