



PRAVIDLÁ HRY

Piráti zo stoky

Hlboko v podzemí sa nachádza nekonečné bludisko klenutých jaskýň a úzkych tunelov s potrubím – celá sieť vytvorená ľuďmi na zbavenie sa odpadkov. Medzi týmito ostrovmi z bahna, toxickými súostroviami a odpornými útesmi z odpadu, brázdia tieto zradné odpadové vody nebojácne tvory na svojich čudných plavidlách. Táto zberba hlodavcov, hmyzu a inej chamrade si hovorí piráti zo stoky. Opustili povrch, aby v tomto temnom podzemnom bludisku našli spláchnutý poklad.

Piráti zo stoky je taktický lov pokladu pre 2-5 hráčov od 14 rokov. Počas hry si hráči vyberajú posádku do troch pirátskych lodí a snažia sa zmocniť čo najväčšieho množstva pokladov. Hráč, ktorý najlepšie umiestni svoju posádku a získa najlepšiu kombináciu pokladov bude navždy známy ako najlepší pirát všetkých čias!

Ciel' hry

Život piráta je tvrdý, ale vidina odmeny naozaj stojí za tú námahu. Každý hráč vedie odvážnu posádku hlodavcov, hmyzu a inej chamrade. Hráči musia strategicky umiestniť členov posádky na tri lode, aby sa v tejto hre zmocnili čo najväčšieho množstva koristi - zvyšky hamburgerov, stratené bábiky, konzervy – hocičo, čo obyčajného piráta nakŕmi a dobre mu namastí vrecká. Ale pozor! Bez určitých predmetov sú mnohé poklady len bezcenný plávajúci odpad...

Počas hry sa hráči striedajú vo vykonávaní akcií v smere hodinových ručičiek. Hra končí, keď sa vyčerpá kôpka otočených žetónov a minú sa žetóny pred **aspoň jednou loďou**. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva a stáva sa kráľom (alebo kráľovnou) pirátov.

Príprava hry

- **Umiestnite lode:** Umiestnite tri paluby lode do stredu hracej plochy s provami (prednými časťami) všetkých troch lodí v rovnakom smere (A).
- **Prípravte žetóny:** Umiestnite žetóny koristi a bonusové žetóny lícom nadol, zvlášť zamiešajte jednotlivé typy žetónov a vytvorte kôpku pre každý typ žetónu (B).



3 lodné paluby

V hre sa nachádzajú tri lode a každá z nich je označená jedným z troch symbolov lebiek: mačka, vták alebo ryba. Každá loď obsahuje 4 políčka: 1 pre kapitána a 3 pre posádku. Počas hry, hráči umiestňujú svoje figúrky na tieto políčka (viď strana 4). Na zadnej strane lodných dielikov sú barové stoličky, ktoré sa používajú iba vo variante „Dražba členov posádky“ (viď strana 5)



54 kariet talizmanov

Karty talizmanov sa delia na tri typy: mačky, vtáky a ryby. Z každého typu nájdete v hre po 18 kariet a každý typ zodpovedá jednej z lodí (viď strana 4).



30 figúrok pirátov

Tieto figúrky predstavujú členov hráčovej posádky. V hre sa nachádza 6 kmeňov, každý má svoj vlastný typ figúrky: potkan, jazvec, šváb, lasica, slimák a ropucha. Každá figúrka má v hre 5 kópií. Vlastnosti každej figúrky nájdete na stranách 6 -7.



20 farebných podstavcov

Súčasťou tejto hry sú aj 4 červené, 4 zelené, 4 žlté, 4 modré a 4 čierne podstavce, ktoré naznačujú, ktorá figúrka patrí ku ktorému hráčovi.

- **Vytvorte kôpky plávajúceho odpadu:** vytiahnite šesť žetónov koristi a dva bonusové žetóny. Uložte ich lícom nahor pred loď v dvoch skupinách tak, aby každá obsahovala tri žetóny koristi a jeden bonusový žetón. Umiestnite prvú sadu žetónov priamo pred kormu (predok) lode (C) a za ňu položte druhú sadu žetónov (D). Tento krok zopakujte aj pre ostatné lode.
- **Prípravte balíček kariet s talizmanmi:** Zamiešajte balíček kariet s talizmanmi a umiestnite ho lícom nadol za pirátske lode (F). Potom z balíčka vyberte štyri karty a rozložte ich lícom nahor vedľa prvej kopy (E).
- **Umiestnite prehľadové karty:** Umiestnite dve prehľadové karty na hracu plochu, aby boli dobre viditeľné pre každého hráča (G).
Poznámka: Vo variante „Nováčik na mori“ sa prehľadové karty nepoužívajú (viď strana 4)
- **Určte prvého hráča:** Hru začína hráč, ktorý vie vydať najdlhší zvuk „ARrrrrggghh!“ ako znak pravého piráta.
- **Potiahnite karty na začiatok:** Prvý hráč a hráč po jeho ľavici si potiahnu tri karty z balíčka talizmanov. Všetci ostatní si potiahnu štyri karty z tohto balíčka. S týmito kartami hráč začína hru.
Poznámka: Hráči si musia brať prvé karty na ruku z balíka, nie z kariet vyložených lícom nahor

Komponenty



42 žetónov koristi (štvorcové)

Žetóny koristi predstavujú rôzne poklady, na ktoré pirátska loď počas svojej rabovačky narazí. V hre je päť rôznych typov koristi, každý z nich svojmu majiteľovi prináša víťazné body na konci hry (viď strany 5 a 8).



14 bonusových žetónov (okrúhle)

Bonusové žetóny predstavujú vzácny poklad. Každý bonusový žetón v kombinácii s jedným typom žetónu koristi pridáva ďalšie víťazné body na konci hry (viď strana 8).



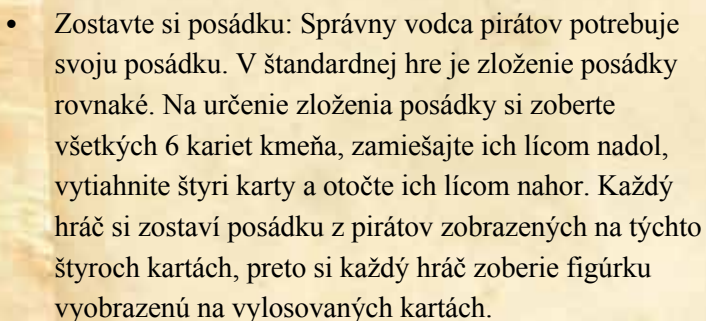
6 kariet kmeňa

Každý hráč používa karty kmeňa na určenie zostavy svojej posádky. Každý zo šiestich kmeňov v hre má svoju príslušnú kartu kmeňa (viď strany 5-6).
Poznámka: Karta kmeňa sa nepoužíva vo variante „Nováčik na mori“.



2 prehľadové karty

Prehľadové karty poskytujú súhrn špeciálnych schopností každej figúrky.
Poznámka: Prehľadové karty sa nepoužívajú vo variante „Nováčik na mori“.



Poznámka: Pred hraním venujte trochu času naštudovaniu si špeciálnych vlastností jednotlivých typov figúrok (viď strany 6-7).

Piráti zo stoky je hra pre „ostrieľaných morských potkanov.“ Nachádza sa tu však aj zjednodušený variant pre neskúsených námorníkov, ktorý ich uvedie do sveta pirátov zo stoky. Tento zjednodušený variant ponúka mierne pozmenené pravidlá, ktoré vám vysvetlíme v **zelenom ráme** na strane 4. Ak hráte hru po prvý raz alebo s mladšími deťmi odporúčame práve variant „Nováčik na mori“

3

Zjednodušený variant pre začiatočníkov na mori

V tomto variante si každý hráč jednoducho vyberie jeden z pirátskych kmeňov (potkany, lasice, jazvece, slimáky, šváby alebo ropuchy) a zoberie si štyri figúrky vybraného kmeňa. Potom si každý hráč vyberie svoju farbu a figúrky si umiestni do podstavcov svojej farby. V tomto variante figúrky nemajú špeciálne schopnosti

Priebeh kola

„Pooooozor!“ a už sa plavíme do prvého kola hry. Začíname prvým hráčom a postupujeme v smere hodinových ručičiek, každý hráč **musí vykonať jednu** z nasledujúcich akcií:

- A) Dotiahnutie dvoch kariet
- B) Pohyb figúrkou na políčko posádky
- C) Povýšenie na kapitána
- D) Vypĺvanie na more

Detailný popis týchto akcií nájdete na nasledujúcich stranách.

A) Dotiahnutie dvoch kariet

Aktívny hráč si potiahne dve karty talizmanu v ľubovoľnom poradí a zloží buď z balíka kariet talizmanu alebo z radu lícom nahor vyložených kariet talizmanu.

Po tom, ako si hráč potiahol obe karty, doplňte v prípade potreby rad štyroch kariet otočených lícom nahor. Ak sa balík kariet minie, zamiešajte odhadzovací balík a položte ho lícom nadol. Tak znova vytvoríte nový doberací balík.

Po potiahnutí kariet si skontrolujte počet kariet na ruke. Ak má hráč na ruke viac než 6 kariet musí si vybrať 6 kariet, ktoré si chce nechať a zvyšné musí odhodiť.

B) Pohyb figúrkou na políčko posádky

Na to, aby ste sa zmocnili čo najväčšieho množstva koristi, každý hráč musí umiestniť členov svojej posádky na určené políčka na lodi. V tejto časti si vysvetlíme dva spôsoby akým sa vedú členovia posádky pohnúť na im určené políčka.

Každá loď má tri políčka pre posádku (označené „1“, „2“, a „3“). Ak hráč chce posunúť jedného z členov svojej posádky na konkrétnu loď, musí zahrať z ruky aspoň jednu kartu talizmanu so symbolom danej lode. Presný postup závisí od pozície figúrky na začiatku ťahu hráča.



1. Posuňte figúrku na loď

Ak chcete posunúť figúrku z hráčovej plochy na loď, umiestnite ju za kormu (zadnú časť) lode. Potom posuňte figúrku dopredu podľa počtu zahraných kariet. Figúrka sa posúva o jedno políčko za každú zahranú kartu. Ak sa hýbe cez obsadené políčko, pohyb je zdarma.

Príklad: Zelený hráč chce premiestniť jednu zo svojich

figúrok jazveca zo svojho priestoru na loď so symbolom ryby. Loď je v tejto chvíli prázdna, takže môže zahrať jednu až tri karty so symbolom ryby a pohnúť sa so svojou figúrkou dopredu o toľko políčok, koľko kariet zahrá.

2. Pohyb figúrky, ktorá už je na lodi



Pohnite figúrkou o jedno políčko dopredu za každú zahranú kartu. Pohyb cez obsadené políčka je zdarma.

Príklad: Na lodi so symbolom mačky má červený hráč umiestneného švába na políčko číslo „2“. Modrý hráč má umiestnenú figúrku potkana na políčko číslo „1“. Modrý hráč chce pohnúť svoju figúrku potkana na mačacej lodi bližšie k predku lode.

Zahrá jednu kartu talizmanu so symbolom mačky a posunie svoju figúrku potkana z políčka „1“ na políčko „3“, a preskočí obsadené políčko zadarmo.

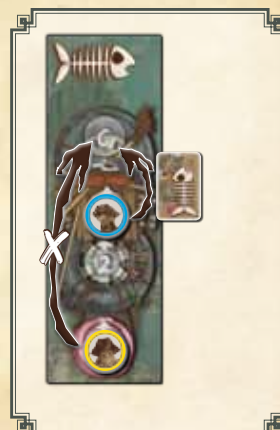
Keby bol na ťahu žltý hráč, za jednu kartu talizmanu so symbolom mačky by sa bol schopný dostať zo svojej hracej plochy hneď na políčko „3“ na mačacej lodi, pričom by za pohyb cez obsadené políčka neplatil nič.

Poznámka: Figúrky nemôžu použiť túto akciu ak sa chcú dostať na kapitánove miesto („C“); vid' časť „Povýšenie na kapitána“ nižšie. Hráči môžu mať viac ako jednu figúrku na palube jednej lode. Treba ale mať na pamäti, že figúrky môžete odstrániť až po tom, čo loď vypláva!

C) Povýšenie na kapitána

Ak sú všetky políčka pre posádku medzi figúrkou hráča a políčkom kapitána („C“) obsadené, hráč môže zo svojej figúrky spraviť kapitána tak, že zahrať karty so symbolom danej lode:

- Ak je daná figúrka z **hráčovej plochy**, hráč musí zahrať **tri karty**.
- Ak je daná figúrka už **na lodi** (na políčku „1-3“), hráč musí zahrať **jednu kartu**.



D) Vyplávanie na more

Ak sa jedna z hráčových figúrok stane kapitánom ktorejkoľvek lode, hráč musí vykonať akciu „vyplávať na more“. Keď loď vypláva, zbiera korisť z vyplavených pokladov hneď pred loďou. Členovia posádky si berú korisť v nasledovnom poradí:



1. Hráč, ktorý vlastní **figúrku kapitána** si berie **bonusový žetón a jeden žetón koristi podľa vlastného výberu**.
2. Hráč, ktorý vlastní **druhú figúrku** najbližšie k predku lode (zvyčajne na políčku „3“) si berie **jeden žetón koristi podľa vlastného výberu**.
3. Hráč, ktorý vlastní **tretiu figúrku** najbližšie k predku lode (zvyčajne na políčku „2“) si berie **posledný žetón z pokladov pred sebou**.

Poznámka: Ak je počet figúrok na palube nižší než počet žetónov koristi, vráťte všetky zvyšné žetóny koristi späť do krabice.

Každá figúrka piráta, ktorá sa zmocní aspoň jedného pokladu (či už žetónu koristi alebo bonusového žetónu) opúšťa loď a vracia sa do hracieho priestoru daného hráča. Hráči si umiestnia všetky získané žetóny koristi a bonusové žetóny lícom nadol do svojho hracieho priestoru (na svoj poklad sa môžu hocikedy pozrieť). Figúrky na lodi, ktoré sa nezmocnili žiadneho pokladu ostávajú na palube a hýbu sa o políčko dopredu.

Poznámka: Vždy, keď loď vypláva, každá figúrka na palube sa **bud'** zmocní aspoň jedného pokladu a opustí loď **alebo** sa pohne o jedno políčko smerom dopredu.

Nakoniec presuňte zvyšný plávajúci poklad priamo pred provu (prednú časť) lode. Potom vytiahnite tri žetóny koristi a jeden bonusový žetón z kopy a položte ich lícom nahor za prvú skupinu žetónov, aby vznikla nová skupina plávajúceho pokladu.



Ako vyhrať hru

Hra končí v momente, keď niektorá z lodí nemá pred sebou žiadny plávajúci poklad. Všetky ostatné lode s kapitánom okamžite vyplávajú posledný krát. Po vykonaní akcie vyplávanie (ak to bolo možné) si každý hráč zoradí žetóny koristi podľa farby v pravom hornom rohu. Vedľa žetónov koristi jednotlivých farieb si umiestnite bonusové žetóny rovnakej farby. Spočítajte body každého hráča podľa popisu v časti „Bodovanie Pokladov“ na strane 8. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom víťazných bodov.

V prípade remízy si hráči s rovnakým počtom bodov ešte pripočítajú hodnotu každého políčka posádky, na ktorom sa nachádza ich figúrka. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhrá. Ak aj po tomto kroku nastane remíza, hráči sa delia o víťazstvo.

Variant: Dražba členov posádky

Namiesto použitia kariet kmeňa na náhodný výber zloženia posádky, tento variant umožňuje hráčom si najat' svoju posádku v miestnom bare.

Najprv otočte všetky paluby lode lícom nadol a umiestnite ich vedľa seba tak, aby vytvorili dlhý rad stoličiek pri bare. Vyberte jeden koniec, ktorý bude začiatok baru a druhá strana bude koniec baru (toto rozdelenie je dôležité počas dražby).



Každý hráč zaplňa bar potenciálnymi členmi posádky podľa nasledujúcich krokov:



1. Zamiešajte balíček kariet kmeňov.
2. Potiahnite štyri karty a po jednom ich odokryte. Po odhalení karty umiestnite zodpovedajúcu figúrku piráta na voľnú stoličku, čo najďalej od začiatku baru.
3. Pozbierajte karty kmeňa a podajte balíček hráčovi po vašej ľavici.

Po vykonaní týchto krokov by pri bare mali sedieť štyri figúrky od každého hráča.

Príklad: V hre štyroch hráčov pri bare sedí 16 figúrok.

Potom pomiešajte balíček kariet talizmanov a rozdajte osem kariet lícom nadol každému hráčovi. Počas dražby slúžia hráčovi ako mena pomocou ktorej môže dražiť figúrky.

Poznámka: Symboly na prednej strane karty nemajú žiaden význam, ale hráči si nechávajú všetky karty, ktoré počas dražby neminuli (viď nižšie). Pre hráča môže byť výhodné nechať si určité karty na ruke do neskorších fáz hry.

Každá figúrka pri bare má minimálnu hodnotu: figúrka najbližšie k prednej časti baru je zadarmo; druhá najbližšie stojí jednu kartu; atď. Čím je figúrka bližšie opačnému koncu baru, tým je minimálna hodnota figúrky vyššia.

Hráč, ktorý má najukrutnejší pirátsky smiech začína. Vyberá si figúrku pri bare a ohlási počiatočnú ponuku, ktorá musí mať aspoň minimálnu hodnotu danej figúrky. Ak hráč nezačne dražiť figúrku najbližšiu k začiatku baru, potiahne si jednu kartu talizmanu a položí ju lícom nadol pod figúrku najbližšie k začiatku baru. Ktorýkoľvek hráč, ktorý si najme piráta si s ním berie aj všetky karty umiestnené pod ním.

Hneď ako hráč začne dražbu, ostatní hráči v smere hodinových ručičiek musia buď zvýšiť ponuku na danú figúrku alebo pasovať. Ak hráč pasuje, v danej dražbe skončil a môže sa zapojiť až v ďalšej dražbe. Hráč nemôže ponúknuť viac kariet ako má na ruke. Ak hráč nemôže zvýšiť ponuku, lebo nemá dosť kariet **musí** pasovať.

Keď všetci ostatní hráči pasujú, hráč s najvyššou ponukou si berie figúrku a odhodí toľko kariet, koľko za figúrku ponúkol. Pokračuje hráč po jeho ľavici, vyberá si figúrku pri bare a začína dražbu úvodnou ponukou.

Poznámka: Ak si hráč už najal štyroch členov posádky, už si nemôže najat' ďalších a tým pádom sa už nezúčastňuje ďalších dražieb.

Ak v dražbe ostane iba jeden hráč s počtom figúrok tri a menej, tento hráč si berie všetky figúrky, ktoré ostali pri bare. Keďže žiaden iný hráč sa už na dražbe nepodieľa, hráč dostáva figúrky zadarmo. Pokračujte v najímaní si figúrok tak, ako sme popísali vyššie až kým pri bare neostane žiaden pirát a každý hráč bude mať štyroch členov posádky.

Hráč, ktorý zoberie poslednú figúrku z baru sa stáva prvým hráčom. Otočte paluby lode na stranu s políčkami posádky. Hráči si nechajú karty talizmanov, ktoré im ostali z dražby na ruke a začínajú s nimi hru. Ak hráč minie všetky svoje

karty v priebehu dražby, začína hru s prázdnu rukou! Ak má hráč na ruke viac ako 6 kariet, nechá si ich na ruke. (hráči sú povinní vyhodíť nadbytočný počet kariet iba počas fázy „Ťahanie si dvoch kariet“).



Špeciálne schopnosti jednotlivých postáv

Každá postava Pirátov zo stoky má jedinečnú špeciálnu schopnosť. Túto schopnosť postava využíva hneď po aktivácii postavy alebo keď sa naplní určitá podmienka. Šikovné využitie špeciálnych schopností vašej figúrky je kľúčom k víťazstvu v tejto hre.



Potkany

Akcia: Ak sa dá, zober si dva poklady

Spúšťáč akcie: Akcia „Vyplávanie na more“

Počas akcie „Vyplávanie na more“ si potkany môžu zobrať dva poklady zo žetónov koristi namiesto jedného. Ak je v hre iba jeden žetón, hráč si nemôže zobrať viac ako ten jeden.



Šváby

Akcia: Zaplať o kartu menej

Spúšťáč akcie: Aktivácia figúrky

Keď sa šváby hýbu na miesto posádky alebo kapitána, platia o jednu kartu menej. Ak šváb urobí pohyb, ktorý bežne stojí jednu kartu, jeho pohyb je zadarmo.



Ropuchy

Akcia: Môže ostať na palube lode

Spúšťáč akcie: Akcia „Vyplávanie na more“

Počas akcie „Vyplávanie na more“ si môže ropucha namiesto zmocnenia sa pokladu počkať na palube lode a pohnúť sa o jedno políčko dopredu. Ropuchy sú takýmto spôsobom schopné stať sa kapitánom lode. Ak sa už ale ropucha nachádza na políčku kapitána, nemôže svoju vlastnosť použiť, musí vyplávať, zmocniť sa pokladu a opustiť loď!

Poznámka: Žiaden hráč nemôže mať na políčku kapitána viac ako jednu figúrku naraz. Ak sa teda hráčova ropucha nachádza na políčku „3“ a nemôže sa pohnúť na miesto kapitána, hráč sa môže rozhodnúť nechať si ropuchu na políčku „3“.

Príklad: Jeden zo slimákov zeleného hráča je kapitán vtácej lode. Lasica modrého hráča je kapitánom mačacej lode a vypláva. Ropucha zeleného hráča je na políčku „3“ mačacej lode, ale nemôže sa pohnúť na miesto kapitána, lebo zelený hráč už jedného kapitána lode má. Namiesto zmocnenia sa pokladu sa rozhodne nechať si ropuchu na políčku „3“. Červený hráč má ropuchu na políčku „2“ mačacej lode a žiadna z jeho figúrok nestojí na pozícii kapitána na žiadnej z lodí. Namiesto ukoristenia pokladu sa rozhodne premiestniť si ropuchu na miesto kapitána.



Jazvec

Akcia: Hráč mu zaplatí, keď sa chce pohnúť cez jeho políčko

Spúšťáč akcie: Súperova figúrka sa pohne cez políčko s jazvecom

Počas akcií „Pohyb figúrkou na políčko posádky“ alebo „Povýšenie na kapitána“ má hráč s figúrkou jazveca šancu dostať karty od ostatných hráčov. Vždy, keď sa cez jazvecove políčko chce dostať figúrka iného hráča musí tento hráč dať majiteľovi figúrky jazveca jednu kartu. Karta **musí** mať symbol lode, na ktorej sa obe figúrky práve nachádzajú. Hráči s touto schopnosťou môžu nadobudnúť viac ako šesť kariet, ale pozor, nadbytočné karty treba vyhodit' počas akcie „Ťahanie si dvoch kariet“.

Poznámka: Ak sa hráč pohne s jednou zo svojich figúrok cez políčko so svojim jazvecom, táto akcia sa nespustí.



Slimáky

Akcia: Ak majú šťastie, môžu sa pohnúť o jedno políčko navyše.

Spúšťáč akcie: Aktivácia figúrky

Vždy, keď hráč posunie slimáka na políčko posádky, má možnosť odhaliť vrchnú kartu z balíčka kariet s talizmanmi. Ak sa symbol na karte zhoduje so symbolom lode, kde sa figúrka slimáka nachádza, slimák sa posunie o jedno políčko navyše dopredu. Slimáky sa takýmto spôsobom môžu stať kapitánmi. Ak tento pohyb navyše posunie slimáka na obsadené políčko, slimák si vymení miesta s figúrkou na tomto políčku.

Poznámka: Schopnosť slimáka sa nepočíta ako „pohyb cez políčko inej figúrky“ a tým pádom nespúšťa špeciálnu schopnosť jazveca.



Lasice

Akcia: Vykonaj dve akcie

Spúšťáč akcie: Aktivácia figúrky

Vždy, keď hráč vykoná akciu „Pohyb figúrky na políčko posádky“, „Povýšenie na kapitána“ alebo „Vyplávanie na more“ s jednou z figúrok lasice, môže okamžite vykonať aj druhú akciu prostredníctvom rovnakej figúrky lasice.

Poznámka: Po konci hry, keď už všetky lode s kapitánmi naposledy vyplávali, lasice stále môžu použiť svoju špeciálnu schopnosť. Tým pádom, kapitán Lasica môže vyplávať a potom sa presunúť na inú loď.

Credits

Game Design: Andreas Pelikan

Illustration and Artwork: Marina Fahrenbach

Editing: Heiko Eller, Christoph Lipsky, and Harald Bilz

Production Management: Heiko Eller and Harald Bilz

Layout and Graphic Design: Heiko Eller, Helena Görres, and Marina Fahrenbach

Proofreading: Harald Bilz

English Translation: Stephan Rothschuh

English Language Editing: Steven Kimball

With support from: Petra Becker, Oliver Erhardt, and Carsten-Dirk Jost

Thanks to: Momo Besedic, Andreas Grabner, Gerold Hammer, Peter Hofbauer, Heikki Hyhkö, Ulrike Kopsa, Theo Kremmydas, Wolfcrew Lehner, Sylvia Leskova, Bernhard Mayer-Helm, Hans Mostböck, Alexander Pfister, Mauri Sahlberg, Harald Schatzl, Christine Schmid, Markku Wächter, the gamers from Burgevent Stahleck, from Spiele-Kreis Wien, and from Spiele-Treffs in Helsinki and Espoo.

Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9,
74731 Walldürn, www-heidelbaer.de

**Heidelberger
Spieleverlag**



Visit us on the Web:

WWW.HEIDELBAER.DE



Bodovanie pokladov

Nebojácny pirát dokáže nájsť najúžasnejšie veci v diaľavách odpadových vôd: zvyšky jedla, stratené hračky alebo aj vysnívané konzervy (stále čerstvé a chutné!). Každý poklad má svoju hodnotu. Niektoré poklady však potrebujú konkrétne prostriedky, aby ste ich mohli využiť naplno.

Poznámka: Hodnoty vo farebných krúžkoch sa **vždy** počítajú ako víťazné body. Hodnoty vo farebných hviezdach sa rátajú ako víťazné body iba ak sú skombinované s inými žetónmi.

Hranolčeky

Bonusový žetón: Kečup



Hranolčeky sú chutné a piráti to vedia. Každá kaviareň v stoke vie, že hranolčeky sú najlepšie s kečupom.

Každý žetón hranolčeka vám prinesie víťazné body zobrazené vo farebnom krúžku. Žetón s kečupom vám zvýši hodnotu každého žetónu s hranolčkami o 5 bodov. Ak má hráč oba žetóny kečupu, hodnota každého jeho žetónu s hranolčkami sa zvyšuje o 10 bodov.

Príklad: Zelený hráč má dva žetóny s hranolčkami (s hodnotou 2 a 3 víťazné body) a jeden žetón s kečupom. Vďaka týmto žetónom získal spolu 15 víťazných bodov $([2+5]+[3+5]=15)$.



Čínske rezance

Bonusový žetón: Čili paprička



Zvyšky čínskych rezancov uvíta každý pirát ako zmenu vo svojom jedálničku.

Čínske rezance s čili papričkou chutia ešte lepšie – vďaka ich pikantnej chuti ani necítite hnilobu, ktorá razí z rezancov.

Každý žetón čínskych rezancov vám prinesie víťazné body zobrazené vo farebnom krúžku. Žetón čili papričiek zvyšuje hodnotu každého žetónu čínskych rezancov hráča o 4 víťazné body. Ak hráč vlastní oba žetóny čili papričiek, hodnota každého žetónu čínskych rezancov sa zvýši o 8 bodov.



Hamburger

Bonusový žetón: Kráľovská porcia mliečneho kokteilu



Hamburgery sú ozajstná lahôdka. Kombinácia žemle, mäsa, šalátu a paradajky zaručuje vyváženú stravu pre každého piráta. Aby si sa cítil ako ozajstný kráľ, potrebuješ už len kráľovskú porciu mliečneho kokteilu.

Každý žetón hamburgeru vám prinesie víťazné body zobrazené vo farebnom krúžku. Žetón kráľovskej porcie mliečneho kokteilu zvyšuje hodnotu každého žetónu s hamburgerom hráča o 3 víťazné body.



Handrové bábiky a plyšoví mackovia

Bonusový žetón: Papagáj



Občas sa pirátom dostane do rúk stratená hračka, za ktorú si môžu pýtať výkupné... ale na komunikáciu s majiteľmi a na doručenie žiadosti o výkupné potrebujú papagája.

Žetóny plyšových mackov a handrových bábik majú vysokú hodnotu, ale bez žetónu papagája sú bezcenné. Ak hráč vlastní žetón papagája, môže si započítať buď body za všetkých plyšových mackov, alebo body za všetky handrové bábiky. Ak si chce hráč započítať body aj za bábiky aj za medvedíkov, musí mať dvoch papagájov. Každý papagáj má sám o sebe hodnotu jedného víťazného bodu.



Konzervy

Bonusový žetón: Otvárač na konzervy



Konzervy sú pre piráta to najvzácnejšie, čo môže nájsť. Nič nie je tak hodnotné a chutné ako pasterizované a úplne sterilné jedlo z konzervy. Ale pozor, tento poklad sa ukrýva pod tvrdým povrchom. Bez otvárača sú konzervy len bezcenný tovar.

Konzervy majú v hre najvyššiu hodnotu, ale hráč si body zapisuje iba vtedy, ak vlastní aj otvárač na konzervy. Piráti sú však veľmi poverčiví a preto používajú otvárače iba na jednu konzervu. Hráč preto na každú svoju konzervu potrebuje jeden otvárač, aby si mohol zarátať víťazné body.

