

# Pravidlá hry



## SLON CEZ PALUBU

Len aby kly  
nenamokli!

Florian Sireix & Benoit Turpin  
Camille Chaussy

### Úvod

Ste mladé neposlušné sloníky-piráti. Skúšate ukradnúť poklad z truhlice kapitána Žirafáka a zvaliť to na kamarátov. Musíte si ale dať pozor – pokiaľ vás kapitán nachytá, prejdete sa po doske! Za každý poklad, ktorý sa vám podarí ukradnúť, musí každý súper položiť na koniec svojej dosky závažie, takže doska bude ťažšia a ťažšia... Prvý, kto spadne do vody, prehráva!

### Herný materiál

49 kariet pokladov: zlatky, rubín, mapa, kompas, šabl'a, hák, ďalekohľad (7 z každého typu)



1 doska móla



4 figúrky sloníkov-pirátov



1 pirátska loď (škatuľa)



4 magnetické dosky



60 žetónov závaží



Políčko na  
žetóny závaží

Štartovné políčko  
pre sloníka





## Cieľ hry

Pokúšajte šťastie otáčaním kariet. Čím viac kariet dokázate otočiť, tým viac závažia si musí každý súper pridať na koniec dosky. Pokiaľ však otočíte druhú kartu s rovnakým pokladom, bude musieť váš sloník spraviť krok po doske a riskovať, že spadne.



## Príprava hry

- 1 Položte **škatuľu** – pirátsku loď – do stredu stola stranou s palubou nahor.
- 2 Umiestnite **4 magnetické dosky** na vyhradené políčka.
- 3 Každý hráč si vyberie **sloníka** a postaví ho na palubu na prvé políčko zvolenej voľnej dosky.
- 4 Položte **dosku móla** vedľa lode.
- 5 Zamiešajte **balíček kariet pokladov** a položte ho vedľa dosky móla lícom nadol.
- 6 **Žetóny závaží** pripravte ako spoločnú zásobu na stôl na dosah všetkým hráčom.
- 7 Hráč, ktorý najlepšie zatrúbi ako pravý pirátsky slon, bude začínať.



# ★ Priebeh hry

Hráči sa striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek. Hráčovi na ťahu hovoríme **aktívny hráč**.

Vo svojom ťahu otáčate po jednej karte z balíčka a ukladáte ich na **voľné políčka móla** (počnúc políčkom bez symbolu závažia). Po každej otočenej karte máte na výber:

## ▶ A. Prestať otáčať a ukončiť svoj ťah.

Všetci ostatní hráči potom musia položiť na políčko pre závažia svojej dosky **tol'ko ďalších závaží**, koľko je vyznačených pri **poslednej vyloženej karte** na doske móla (na obrázku prestal hráč otáčať po tretej karte a všetci okrem neho pridajú 2 závažia).

Komu sa doska prevrhne, prehráva.



## ▶ B. Otočiť ďalšiu kartu a vyložiť ju na nasledujúce políčko dosky móla.

Ak sú na všetkých vyložených kartách na doske móla rôzne symboly, máte opäť na výber **svoj ťah ukončiť (A)**, alebo pokračovať a **otočiť ďalšiu kartu (B)**.

▶ Pokiaľ ste však vyložili kartu so symbolom, ktorý už kdekoľvek na móle je, ste **trop**. Kapitán nachytal vášho sloníka a váš ťah končí. V tomto prípade nikto žiadne závažia nepridáva a vy musíte postúpiť svojim sloníkom smerom „do mora“ na nasledujúce políčko dosky (ak môžete). Pokiaľ sa pri tom doska prevrhne, prehrali ste.



## Koniec ťahu

Na konci ťahu odhodte z dosky móla všetky karty lícom nahor na odhadzovaciu kôpku vedľa móla.

Novým aktívnym hráčom sa stáva váš sused po ľavici.

Pokiaľ sa doberací balíček kariet pokladov minie, zamiešajte odhadzovaciu kôpku a vytvorte z nej nový balíček.



**POZOR !**

*Pokiaľ sa vám vo vašom ťahu podarí položiť kartu na posledné políčko dosky móla (s korunkou) a nebyť pri tom trop, hra sa okamžite končí a vy vyhrávate!*



## Koniec hry

Prehráva prvý sloník, ktorý sa vykúpe. Ostatné sloníky môžu spoločne osláviť výhru hneď po tom, čo premočeného kamaráta vytiahnu z vody. Ak ste veľmi súťaživí, môžu ostávať sloníky v hre pokračovať, pokiaľ neostane posledná neprevrátená doska.

## Tiráž

*Autori hry: Florian Sirieix, Benoit Turpin  
Ilustrácie: Camille Chaussyová  
Vydavateľ: The Flying Games  
Grafický dizajn: Allison Machepyová  
Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický*

*Autorov Floriana a Benoita k hre inšpirovali ich deti:  
Aurèle, Garance, Robin a Manon.*

The Flying Games – 24 rue Sibuet, 75012 Paris  
[david@theflyinggames.com](mailto:david@theflyinggames.com)

**MINDOK**  
HRÁME ♥ SRDCOM



**THE  
FLYING  
GAMES**



15 MIN.



5+



2-4  
HRÁČI