

PORT ROYAL

Big Box

Pravidla hry

V přístavu Port Royal panuje čilý ruch a vy doufáte, že uděláte obchod svého života. Neriskujte však příliš, nebo zůstanete stát s prázdnou! Vydělané peníze musíte chytrě investovat, abyste si zajistili přízeň guvernéra i admirálů a najali do svých služeb i další užitečné pomocníky. Jen tak bude váš vliv vzrůstat a vy si budete moci dovolit podniknout ty nejprestižnější expedice! Můžete s ostatními soupeřit, nebo můžete všichni spolupracovat v neúprosném závodě s časem. Kromě expedic můžete plnit i rozmanité kontrakty nebo podniknout velké dobrodružství na pokračování v pěti navazujících kapitolách.

Herní materiál

Port Royal – základní hra (pro 2–5 hráčů)

120 hracích karet, z toho:

60 karet postav (i postavy téhož typu se mohou lišit svými náklady na najmutí do služby a vyšší bodů vlivu, které přinášejí)



6 karet expedic



4 karty Výběr daní



50 lodí, po 10 v každé barvě



4 karty promo Karbaník



Tyto karty jsou označeny symbolem **P** v pravém dolním rohu.

Historická poznámka

Hra Port Royal se odehrává ve fiktivním světě Karibiku 16. a 17. století. Port Royal je skutečný přístav na Jamajce založený v roce 1518 a těžce postižený zemětřesením roku 1692.

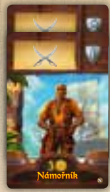
Napněte plachty! (pro 2–4 hráče) – Samostatná hra, kterou lze též kombinovat se základní hrou.

60 hracích karet, z toho:

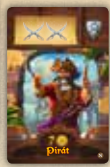


10×
Kramář

32 karet postav
(opět se mohou lišit náklady na
najmutí a výši bodů vlivu)



10×
Námořník



2×
Piráť



10× Cestující
(5× pán, 5× dáma)

3 karty Výběr daní

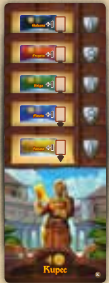


25 lodí, po 5 v každé barvě



Karty sady Napněte plachty! jsou označeny symbolem **N** v pravém dolním rohu.

Rozšíření: Kontrakt (pro 1–5 hráčů)

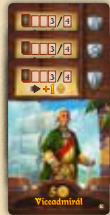


5
Kupec

14 karet postav

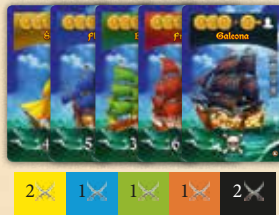


4
Kanonýr



5
Viceadmirál

10 lodí, po 2 v každé barvě



18 velkých karet kontraktů



Karty sady Kontrakty jsou označeny symbolem **K** v pravém dolním rohu.

Ke hře s tímto rozšířením budete potřebovat 15 dřevěných kostiček, po 3 v každé barvě



Rozšíření: Dobrodružství začíná... (pro 1–4 hráče)

5 oboustranných karet osobnosti
(z každé strany jiná, celkem 10 osobností)



4 počítadla korun



1 oboustranná a dvouhlavá přehledová karta pro kooperativní režim, udávající na každém ze čtyř okrajů podmínky vítězství pro jiný počet hráčů.



16 karet událostí



líc

rub

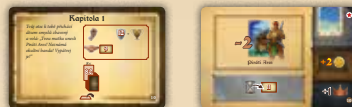
39 hracích karet



líc

rub

55 karet knihy



líc s textem příběhu

rub s úkolem

Ke hře s tímto rozšířením budete potřebovat 20 dřevěných kostiček po 5 ve čtyřech barvách.



Poznámka k řazení karet do krabice

Spodní část krabice je určena pro karty sady základní hry (levá přihrádka), sady *Kontrakty* (prostřední přihrádka) a sady *Dobrodružství začíná* (pravá přihrádka).

Levá přihrádka horní části je určena pro karty sady *Napněte plachty*, vedle nich patří *promo* karty. Pravá přihrádka je určena pro dřevěné kostičky a velké karty kontraktů ze sady *Kontrakty*.

Základní hra

Příprava hry

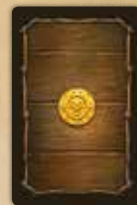
Hraje-li vás méně než 5, vyhledejte nejprve v balíčku kartu expedice určenou jen pro hru v pěti (nemá na rubové straně minci) a vraťte ji do krabice. Při hře v pěti tuto kartu vyložte lícem nahoru na stůl.

Všechny ostatní karty pečlivě zamíchejte a vytvořte z nich **dobírací balíček** lícem dolů. Vedle něj ponechte vhodné místo, kde budete v průběhu hry tvořit odhazovací hromádku, sem se budou karty odkládat lícem nahoru.

Každému hráči rozdejte po třech kartách lícem dolů – představují tři mince počátečního kapitálu. Svou zásobu mincí má každý hráč po celou dobu hry položenou před sebou na stole tak, aby všichni měli přehled, kolik má kdo peněz.

Poznámka k funkci karet

Hrací karty v této hře jsou oboustranné. Na lícové straně se vyskytují postavy, lodě, výběr daní a expedice, rubová strana každé karty představuje jednu minci. Kdykoliv máte dostat nějaké mince, vezmete si příslušný počet karet z dobíracího balíčku a uložíte je do své zásoby rubem (tj. stranou s mincí) nahoru. Při placení mince odložíte na odhazovací hromádku. Každou kartu budete nadále hrát tou stranou nahoru, jak jste ji dostali – mince jako mince a ostatní karty tak, jak bude popsáno dále. Není dovoleno, abyste své karty otáčeli a měnili tak peníze na něco jiného a opačně. Na lícovou stranu svých karet mincí se nedívejte. Teprve v odhazovací hromádce skončí všechny karty opět lícem nahoru.



Cíl hry

Vaším úkolem je pomocí lodí získat co nejvíce peněz, za něž můžete najmout do svých služeb různé postavy, které vám zajistí trvalejší výhody. Kromě toho vám

najatí služebníci přinesou body vlivu. Ty se dají také získat provedením expedic. Body vlivu jsou rozhodující pro dosažení vítězství.

Průběh hry

Hru začíná ten z hráčů, kdo jako poslední navštívil nějaký přístav. V každém tahu je jeden hráč na řadě, budeme mu říkat aktivní hráč. Jeho tah se skládá ze dvou fází, ovšem fáze 2 nemusí vždy nastat. Pokud však fáze 2 nastane, dostanou v ní i ostatní hráči možnost provést příslušnou akci. Poté se aktivním hráčem stává další hráč po směru hodinových ručiček.


Fáze tahu jsou:

- 1. Objevování:** aktivní hráč dobírá karty z dobíracího balíčku a vykládá je do přístavu.
- 2. Obchodování a najímání postav:** možnost získání nějakých karet z přístavu do své zásoby.



1. Objevování


Aktivní hráč otočí horní kartu z balíčku a vyloží ji na stůl – zahájí tak novou **nabídku v přístavu**. Poté se musí rozhodnout, zda bude v dobírání karet pokračovat. Takto může pokračovat tak dlouho, dokud se nerozhodne další dobírání ukončit, čímž zahájí fázi 2 svého tahu, nebo dokud v přístavu nezakotví druhá loď stejné barvy. Jak již bylo uvedeno výše, ve hře se vyskytují karty těchto 4 typů:

- Postavy
- Lodě
- Expedice
- Výběr daní

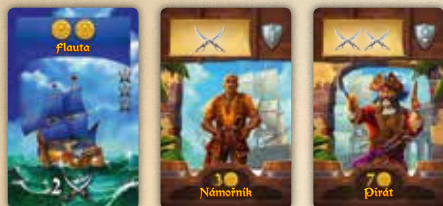
Je-li na otočené kartě **postava**, umístí ji aktivní hráč do nabídky v přístavu. Každá postava má nějakou schopnost, vyznačenou pomocí symbolů v horní části karty. V pravém horním rohu v symbolu  je uvedeno, kolik bodů vlivu příslušná postava přináší.





Význam symbolů schopností všech postav je popsán na stranách 8 a 9.

Je-li na otočené kartě **loď**, může jí hráč dovolit zakotvit v přístavu (položí ji k ostatním kartám ležícím lícem nahoru na stole) – loď může být cenným zdrojem hotovosti. Hráč se však také může rozhodnout lodi v zakotvení v přístavu zabránit – odloží ji na odhazovací hromádku. (Obvykle se tak děje v případě, že do přístavu míří druhá loď téže barvy.) K tomu však je zapotřebí, aby již měl ve svých službách nějaké **námořníky** nebo **piráty**. Zabránit lodi v zakotvení v přístavu lze jen tehdy, pokud počet symbolů zkřížených šavlí  na kartách postav ve vlastních službách dosahuje nebo převyšuje počet symbolů šavlí na právě otočené kartě lodi pokoušející se o zakotvení. Nemá-li hráč ve svých službách postavy s dostatečným počtem symbolů , nemůže lodi v zakotvení v přístavu zabránit a kartu musí vyložit na stůl k ostatním kartám. Zabránit

v zakotvení lze jen lodi na právě otočené kartě – na lodi kotvíci v přístavu již symboly šavlí nepůsobí. Lodi se symbolem lebky a hnátů  nelze v zakotvení zabránit žádným způsobem. Postavám použitým k zabránění lodi v zakotvení se nic nestane – zůstávají dále ve službách příslušného hráče, lze je v témže tahu využít libovolně často.

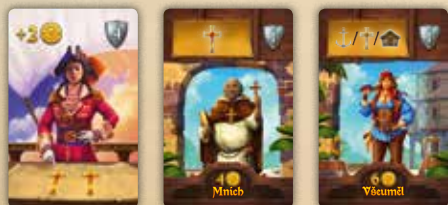
Pozn.: Na každé kartě lodi je při pravém okraji uvedena četnost symbolů šavlí v souboru karet lodí dané barvy.





Příklad: Adam chce zabránit v zakotvení flautě se dvěma symboly . Vzhledem k tomu, že má ve svých službách Námořníka s 1  a Piráta se 2 , (celkem tedy 3 ), snadno se mu to podaří. Flauta odplová na odhazovací hromádku.

Je-li otočenou kartou karta **expedice**, vyloží se lícem nahoru **na stůl** – karty expedic se do nabídky v přístavu nepočítají, zůstávají ležet na stole, dokud je někdo nezíská.

Získat kartu expedice (tj. provést expedici) je možné tak, že **na odhazovací hromádku** ze své zásoby odložíte **postavy se symboly** odpovídajícími symbolům uvedeným ve spodní části karty expedice. Kartu expedice si poté uložíte do své zásoby a ještě získáte tolik mincí, kolik je uvedeno v jejím levém horním rohu. Expedici může provést jen aktivní hráč, a to kdykoli ve svém tahu (i v průběhu fáze 2) a v jednom tahu může provést i více expedic.



Příklad: David chce získat kartu expedice se 2 . Odloží na odhazovací balíček svého Mnicha  a Všeuměla a vezme si kartu expedice. Navíc dostane 2 mince (2 karty z dobíracího balíčku rubem nahoru).

Je-li otočenou kartou Výběr daní, musí každý hráč, který má 12 nebo více mincí, odevzdat polovinu (lichý počet zaokrouhlený dolů, tedy „menší polovinu“) na

odhazovací hromádku. Podle toho, o jakou kartu výběru daní se jedná, dostane poté hráč s největším počtem symbolů šavlí, resp. s nejmenším počtem bodů vlivu jednu minci. V případě shody (i v případě, že žádný symbol šavlí nebo bod vlivu nemá nikdo z hráčů) dostanou všichni příslušní hráči po jedné minci.

Poté se karta Výběr daní odloží na odhazovací hromádku a tah aktivního hráče pokračuje dále.



1 minci obdrží hráč s nejmenším počtem bodů vlivu.



1 minci obdrží hráč s největším počtem symbolů šavlí.

Po otočení jakékoliv karty může aktivní hráč otáčení karet ukončit a přejít do fáze 2 tahu – fáze obchodování a najímání postav.

Pokud však je na otočené kartě **loď stejné barvy**, jaká se již v přístavu nachází, a hráč jí **nemůže zabránit** v zakotvení, má smůlu. Riskoval příliš, **všechny karty** z přístavu **musí odhodit** na odhazovací hromádku a jeho tah je u konce (opakujeme, že karet expedic se to netýká). Fáze 2 zcela odpadá. Každý hráč, včetně aktivního hráče, však dostane po 1 minci za každého Vtipálka ve svých službách. Aktivním hráčem se stává souseď po levici a začíná svůj tah opět fází objevování.

Dojde-li vám dobírací balíček, zamíchejte pečlivě všechny karty v odhazovací hromádce a vytvořte z nich nový dobírací balíček.



2. Obchodování a najímání postav

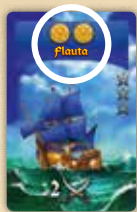
V této fázi si smí **aktivní hráč** vzít z přístavu **1 až 3 karty** a po něm též po směru hodinových ručiček i **každý další hráč po 1 kartě**. Kolik karet si smí vzít aktivní hráč, je dáno počtem karet lodí různých barev v přístavu.

- Kotví-li v přístavu 0 až 3 lodí různých barev, smí si aktivní hráč vzít 1 kartu.
- Kotví-li v přístavu 4 různobarevné lodí, smí si vzít 2 karty.
- Jsou-li v přístavu lodí všech pěti barev, smí si aktivní hráč vzít až 3 karty.

Karty se berou z přístavu jedna po druhé, takže výhody karty získané dříve je možno okamžitě využít při získávání karty další.

Obchodování (= využití lodí)

Veźmte si zvolenou loď z přístavu. Z dobíracího balíčku si veźmte počet mincí uvedený v horní části na zvolené kartě lodí a poté kartu lodí odhodte.

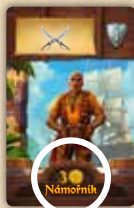


***Příklad:** Adam přemístí flautu z přístavu na odhazovací hromádku a dostane 2 mince.*



Najmutí postavy

Chcete-li si **najmout postavu, zaplatíte náklady** uvedené ve spodní části příslušné karty (mince odložte na odhazovací hromádku) a kartu postavy přemístíte z přístavu **do své zásoby**. Od tohoto okamžiku můžete **využívat schopnosti** postavy. Schopnosti všech postav jsou popsány na str. 8 a 9.



***Příklad:** David si najme námořníka. Zaplatí 3 mince a kartu námořníka umístí do své zásoby na stole.*

Poté, co si aktivní hráč vzal 1 až 3 karty, mohou si soupeři postupně v pořadí po směru hodinových ručiček stejným způsobem také vzít po jedné kartě z nabídky v přístavu. Kdo si kartu vezme, musí však **aktivnímu hráči zaplatit 1 minci**. Jedná-li se o loď, je možné zaplatit i minci právě získanou díky této loďi.

Jakmile dostali všichni příležitost vzít si kartu z přístavu, všechny případně zbylé karty odhodte na odhazovací hromádku. Může se ovšem také stát, že karet v nabídce nebude dost pro všechny hráče. V takovém případě vyjdou někteří naprázdno. Na řadu přichází další hráč, který začne svůj tah opět fází objevování.



***Příklad:** Aktivním hráčem je Adam. Ve fázi 1 Objevování otočí a umístí do přístavu 5 karet. 4 z nich jsou různobarevné lodě, takže si smí vzít z přístavu 2 karty. Nejprve si vezme jednu loď, za což dostane 2 mince. Peníze hned utratí a najme si jedinou postavu v nabídce. David si vezme jednu ze zbylých lodí, dostane příslušný obnos v mincích a jednu z nich zaplatí Adamovi. Ostatní hráči si karty brát nechtějí, takže obě zbylé karty lodí jsou odhozeny na odhazovací hromádku.*

Konec hry

Závěrečná fáze hry začne v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne **12 bodů vlivu** (pomocí postav ve svých službách a provedených expedic). Dokončí se ještě celé kolo partie hry tak, aby všichni absolvovali stejný počet tahů – posledním aktivním hráčem je

soused po pravici začínajícího hráče.

Nyní se určí **vítěz** – je to hráč, jenž dosáhl **nejvyššího počtu bodů vlivu**. V případě shody rozhoduje počet mincí, které hráčům po ukončení hry zbyly. Trvá-li stále shoda, končí partie remízou.


Alternativní konec hry

Závěrečná fáze může alternativně začít v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne 12 bodů vlivu a **zároveň provedl alespoň jednu expedici**. Kolo se dohraje jako v předešlém případě, jen vítězem je ten z hráčů,

kdo má nejvíce bodů vlivu a zároveň provedl alespoň jednu expedici. Postup v případě shody zůstává beze změny.

Napněte plachty!

Napněte plachty! je krátká a zjednodušená verze hry pro 2–4 hráče, kterou je možné hrát samostatně. Hodí se zejména na cesty (na souši i na moři) nebo pro předvedení hry začínajícím hráčům. Některé karty z této sady je možné pro zpestření přidat i do základní hry.

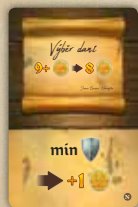
Kombinace se základní hrou: Všechny karty z této sady označené symbolem  v levém dolním rohu (5 Kramářů, 5 Cestujících a 10 lodí) můžete zamíchat do balíčku pro základní hru.

V této verzi platí všechna pravidla základní hry, s **následujícími úpravami:**

Cíl hry

V této variantě se nehraje na expedice. Musíte se snažit vydělat dost peněz, abyste mohli co nejrychleji najmout Námořníky, Piráty, Kramáře a Cestující, abyste získali nejvíce bodů vlivu.

Průběh hry



Je-li ve fázi 1 Objevování otočena karta **Výběr daní**, každý hráč, který má aktuálně **9 nebo více mincí**, si jich smí **nechat jen 8** a všechny přebytečné musí **odhodit**. Hráč nebo hráči s aktuálně **nejmenším počtem bodů vlivu** (i nulovým) obdrží po **1 minci**.

Fáze 2 Obchodování a najímání postav probíhá stejně jako v základní hře s tím, že pravidla pro expedice se ignorují.


Konec hry

Závěrečná fáze začíná v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne alespoň 8 bodů vlivu.

Dohraje se aktuální kolo hry a vítězem se stane hráč s celkově nejvyšším součtem bodů vlivu. V případě shody rozhoduje počet mincí, trvá-li nadále shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.



Schopnosti postav

Schopnost postavy je znázorněna pomocí symbolů v horní části karty, ve štítě  vpravo je uveden počet bodů vlivu, které daná postava přináší. Postavy můžete využít, kdykoliv jste na řadě, bez ohledu na to, zda jste aktivním hráčem nebo ne. Máte-li ve svých službách stejnou postavu vícekrát, jejich efekt se sčítá. Máte-li například 2 Slečny, kupujete každou postavu se slevou 2 mince.

Mnich / Kapitán / Osadník (všichni 5×) Všeuměl (3×)



Tyto postavy jsou zapotřebí při provádění expedic. Podložení symbolů na kartách je provedeno tmavší barvou. Všeuměl je žolík nahrazující Mnicha, Kapitána nebo Osadníka.

Obchodník (po 2 v každé barvě)



Za každého Obchodníka dostanete při získání lodi téže barvy o 1 minci navíc.

Admirál (6×)



Jste-li na tahu ve fázi 2 Obchodování a najímání postav a **v tu chvíli je v přístavu alespoň 5 karet**, dostanete za každého Admirála ve svých službách **po 2 mincích** (platí, pokud jste aktivním hráčem, i pokud jím právě nejste). Karty Výběr daní a expedic se nepočítají jako karty v přístavu.

Za Admirála získaného v právě probíhajícím kole žádné mince nedostanete, jeho schopnost působí až v následujícím kole.

Vtipálek (5×)



Nejste-li aktivním hráčem a nezbude na vás žádná karta ve fázi 2 Obchodování a najímání postav, dostanete za každého Vtipáka ve svých službách po 1 minci. Pokud fáze 2 zcela odpadne, dostanou všichni hráči po 1 minci za každého svého Vtipáka (včetně aktivního hráče).

Za Vtipáka získaného v právě probíhajícím kole žádné mince nedostanete, jeho schopnost působí až v následujícím kole.

Guvernér (4×)



Ve fázi 2 Obchodování a najímání postav si můžete vzít za každého svého Guvernéra o 1 kartu z přístavu víc, než na kolik máte nárok. Nejste-li zrovna aktivním hráčem, musíte ovšem jako obvykle za každou takovou kartu aktivnímu hráči zaplatit po 1 minci.

Za Guvernéra získaného v právě probíhajícím kole žádnou kartu navíc nezískáte, jeho schopnost působí až v následujícím kole.

Slečna (4×)



Za každou svou Slečnu získáte každou další postavu se slevou 1 mince. Náklady za najmutí postavy však nikdy nemohou klesnout pod nulu.

Schopnost Slečny působí i v kole, kdy jste ji najali.

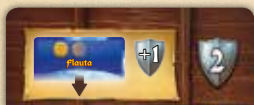


**Námořník (10×) / Pirát (3×) PLUS
Námořník (10×) a Pirát (2×)
ze sady *Napněte plachty!***



Symbole zkřížených šavlí jsou zapotřebí při bránění lodím v zakotvení (viz fáze 1 Objevování).

**Kramář (2× v každé barvě,
ze sady *Napněte plachty!*)**



Berete-li si ve fázi 2 Obchodování a najímání postav z přístavu kartu lodi a odpovídající mince, kartu lodi uložte pod svou kartu Kramáře **téže barvy**, místo abyste ji odhodili na odhazovací hromádku. Každá takto uložená karta lodi platí jako dodatečný bod vlivu.

Cestující (10×)



Cestující nemají žádné zvláštní schopnosti, jen přinášejí body vlivu.

Promo karty Karbaník (4×)



Karbaníci do naší hry velmi dobře zapadnou (a nechyběli ani na palubách lodí). I když sami třeba neradi pokoušíte štěstí přes míru, dodají tyto karty hře ještě větší napětí. Stačí je zamíchat mezi ostatní hrací karty.

Ve fázi 1 Objevování v roli aktivního hráče můžete **jednou za svůj tah** využít svého Karbaníka, otočit 4 karty z dobíracího balíčku naráz a vyložit je do přístavu. Při tom není možné zabránit v zakotvení žádné lodi. Karty Výběr daní se vyhodnotí jako vždy.

Jsou-li poté v přístavu:

- alespoň 2 lodi téže barvy, váš tah končí, fáze 2 Obchodování a najímání postav odpadá.
- pouze lodi různých barev (plus případně libovolné karty postav), končí fáze 1 Objevování a začíná fáze 2 Obchodování a najímání postav. V ní si můžete vzít o 1 kartu více než podle obvyklých pravidel.

Pozor: Pokud máte Karbaníků více, můžete před zahájením fáze 2 postup za každého z nich opakovat. Pokud poté dojde k fázi 2, můžete si vzít za každého svého využitého Karbaníka o 1 kartu více než obvykle.

Kontrakty

Podnikat výpravy už nestačí, teď musíte navíc plnit kontrakty! V tom můžete s ostatními soutěžit, nebo můžete všichni spolupracovat v neúprosném závodě s časem. Partii své oblíbené hry si nyní můžete dopřát i sami! Při všech těchto nových výzvách vám pomoc nových postav přijde jistě náramně vhod...

Nové postavy i lodě můžete použít i ve hře bez karet kontraktů. Chcete-li si však hrát s kontrakty, určité nové postavy i lodě použijte.

Schopnosti postav

Kupec (po 1 v každé barvě)



Pokud si ve fázi 2 Obchodování a najímání postav vezmete loď v barvě kupce, smíte si z nabídky v přístavu vzít další kartu dle své volby podle jinak obvyklých pravidel. Nejste-li zrovna aktivním hráčem, musíte za tuto dodatečnou kartu zaplatit aktivnímu hráči rovněž 1 minci.

Kanonýr (4×)



Jste-li na řadě ve fázi 2 Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením brání karet), dostanete mince - jejich počet je o 1 nižší než počet lodí, které v tom okamžiku právě kotví v přístavu. Nelze využít vícekrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.

Viceadmirál (5×)



Jste-li na řadě ve fázi Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením brání karet) a v nabídce v přístavu jsou 3 nebo 4 karty, dostanete **po 1 minci** za každého svého Viceadmirála. Nelze využít vícekrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.

Schopnost platí pro aktivní i neaktivní hráče.



Nové lodě



Toto rozšíření přináší 2 nové lodě v každé barvě. Po jedné z nich má novou funkci. Kromě 3 mincí, které dostanete vy, dostane 1 minci i vámi zvolený spoluhráč. Tato mince se jako obvykle bere z banku (tj. z dobíracího balíčku). I u této karty jako obvykle platí, že nejste-li aktivní hráč, musíte aktivnímu hráči při brání karty z přístavu zaplatit 1 minci.

V sólové hře si jen vezmete 3 mince.



Kontrakty

V této variantě potřebujete kromě hracích karet sady Kontrakty i všechny karty ze základní hry. Zamíchejte všechny dohromady, karty kontraktů připravte vedle. Zvolte, zda budete hrát v soutěžním, nebo v kooperativním režimu. V obou režimech každý hráč obdrží po 3 kostičkách ve vybrané barvě.



18 nových karet kontraktů představuje nový prvek ve hře. Lze je použít dvěma způsoby:

- v normálním, tj. **soutěžním** režimu představují další možnost, jak získat body vlivu;
- v novém **kooperativním** režimu představují úkoly, které je nutno plnit.

Platí všechna pravidla základní hry, s následujícími úpravami:



Soutěžní režim

Nejprve vyřadte z balíčku 2 bílé karty kontraktů s modrou pečetí – ty se použijí jen v kooperativním režimu. Ostatních 16 karet kontraktů zamíchejte, utvořte balíček lícem dolů a horní 4 karty vyložte na stůl. Pečetí v pravém horním rohu si v tomto režimu nevšímejte. Průběh hry je stejný jako v základní hře, nyní jen můžete pomocí plnění kontraktů získat dodatečné body vlivu.

Abyste **splnili** daný **kontrakt**, musíte splnit úkol popsaný symboly uprostřed karty (viz podrobné vysvětlivky dále). To je možné, jste-li na tahu, jak v roli aktivního hráče, tak (až na některé výjimky popsané dále) i v roli pasivního hráče. Na znamení splnění kontraktu položte na první volné pole ceníku zleva jednu svou kostičku. Kostička zde zůstane ležet až do konce hry, každý hráč smí každý konkrétní kontrakt splnit jen jednou (neboli na jedné kartě nesmějí ležet dvě kostičky téže barvy, není-li výslovně uvedeno jinak).

Za splnění kontraktu dostanete odměnu (v mincích) uvedenou na poli ceníku, kam jste položili svou kostičku. Kdo dřív přijde, dostane větší odměnu. Podaří-li se vám během partie **splnit druhý kontrakt**, dostanete navíc **1 bod vlivu**, splníte-li dokonce **třetí kontrakt**, dostanete další **2 body vlivu** navíc. Víc než 3 kontrakty nesmí během partie splnit nikdo. Tyto

získané body zaznamenáte tak, že si vezmete příslušný počet karet kontraktů ležících rubem nahoru z jejich doplňovacího balíčku (kdyby snad karty v balíčku nestačily, použijte obě vyražené karty pro kooperativní režim nebo jinou vhodnou náhradu).

Příklad: Libor (červený) splnil tento kontrakt jako druhý. Dostane za to z banku 3 mince. Protože se jedná už o jeho druhý kontrakt, dostane navíc 1 bod vlivu v podobě karty rubem nahoru z balíčku.



Kooperativní režim

V této variantě jde o to, ve stanoveném čase společně splnit předepsaný počet kontraktů. Časový limit se bude měřit pomocí tzv. **balíčku času** – balíčku vytvořeného z běžných karet rubem nahoru, z něhož na začátku svého tahu musí každý hráč otočit jednu kartu. Tuto variantu hry lze hrát i sólově.

Nejprve zamíchejte všech 18 karet kontraktů a následně z něj otočte v závislosti na počtu hráčů karty v počtu podle následující tabulky:

| | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|----|
| počet hráčů | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| počet karet kontraktů | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 |

Poté zamíchejte běžné karty a vytvořte z nich standardní dobírací balíček lícem dolů. Následně z něj odeberte určitý počet karet a vytvořte pečlivě oddělený balíček času. Počet karet v něm je dán následujícím vzorcem:

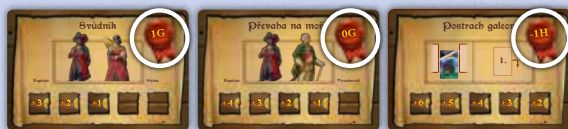
- **13 karet** (bez ohledu na počet hráčů);
- **plus** součet všech hodnot uvedených v pečeti karet kontraktů, které máte splnit (-1, 0, 1, 2);
- **plus** 1 kartu za každé různé písmeno uvedené v pečeti karet kontraktů, které máte splnit (výskyt tří písmen A tedy znamená jen 1 kartu navíc dle této odrážky).

Chcete-li zvýšit obtížnost hry, můžete před zahájením partie libovolný počet karet z balíčku času **odložit** do tzv. bodovacího balíčku. Tím budete mít méně času na plnění kontraktů, ale zvýšíte si bodový zisk. Rovněž během hry, vždy když otočíte kartu Výběr daní, můžete odložit z balíčku času do bodovacího balíčku **další 1 kartu**.

Podaří-li se vám každý kontrakt splnit aspoň jednou dříve, než dojde balíček času, vyhráváte. Váš bodový zisk je roven počtu karet v bodovacím balíčku. Jak se vám dařilo, udává tato tabulka:

| | |
|---------------|---------------------|
| 0–1 bod | Suchozemské krysy |
| 2–3 body | Námořníci |
| 4–5 bodů | Piráti |
| 6–7 bodů | Kapitáni |
| 8 a více bodů | Postrach všech moří |

Příklad: V sólové hře je třeba splnit tyto 3 kontrakty. Balíček času bude obsahovat $13 + (1 + 0 - 1) + 2$ (za G a H) = 15 karet. Sólový hráč však už má několik partií za sebou a rozhodne se tak odložit 5 karet stranou. Tím má čas maximálně 10 tahů, aby uvedené tři kontrakty splnil.



Průběh hry je shodný se základní hrou s jedinou výjimkou: první kartu otáčí aktivní hráč vždy z balíčku času. Případné další karty už otáčí z dobíracího balíčku jako obvykle. Kontrakty se plní přesně tak, jak je popsáno v soutěžním režimu výše – tedy jste-li na tahu, ať už jako aktivní, nebo jako pasivní hráč (viz podrobnosti dále).

Jako v základní hře i nadále platí, že berete-li si kartu z přístavu v roli pasivního hráče, musíte aktivnímu hráči zaplatit 1 minci. V této variantě má tedy smysl vzít si za těchto okolností ve fázi obchodování a najímání postav i loď přinášející 1 minci. Sice ji nezískáte vy osobně, ale jako skupina ano.

Každý kontrakt je třeba splnit alespoň jednou (i nadále platí, že jeden hráč smí každý jednotlivý kontrakt splnit jen jednou a celkem smí každý splnit maximálně 3 kontrakty).

Nejsou-li všechny kontrakty dosud splněny a došel-li balíček času, hru jste prohráli.

V sólové hře jste vždy aktivním hráčem, ve fázi 2 nikdy neplatíte minci navíc. Při otočení karty Výběr daní máte nárok na bonus vždy.

Jak bylo uvedeno výše, kontrakty může plnit aktivní i neaktivní hráč, kartu expedice může i nadále získat pouze aktivní hráč.

Podrobnosti a vysvětlivky ke kartám kontraktů

Úkol uvedený pomocí symbolů uprostřed karet uvádí, co je třeba mít nebo udělat, aby byl kontrakt splněn. Uveden je minimální požadavek, například je samozřejmě možné mít i více šavlí, než je požadováno. Dále platí, že nejste povinni kontrakt splnit, i když dané podmínky splňujete. Můžete to třeba odložit na později. Výjimky z tohoto pravidla tvoří kontrakty *Berní úředník*, *Smolař*, *Malý a Velký hazardní hráč*, *Postrach fregat* a *Postrach galeon*, u nich je potřeba se **rozhodnout hned, jakmile požadovaná situace nastane**. Kontrakty *Pirátská pakáž*, *Malý a Velký hazardní hráč* a *Smolař* je možné splnit jen v roli **aktivního** hráče.

Komik, Svůdník, Převaha na moři, Nová kolonie, Obchodní stanice, Král obchodníků

Uvedené postavy musíte mít ve svých službách (karty vyložené před sebou na stole). Postavy i po splnění kontraktu zůstávají ve vašich službách a můžete je využít pro expedice (osadník, mnich, kapitán).

Levné mužstvo

Musíte mít ve svých službách minimálně 4 postavy s pořizovací cenou max. 3. Dražší postavy najaté se slevou (např. díky Slečně) se nepočítají! (V této krabici se sice žádné postavy s nižší pořizovací cenou než 3 nevyskytují, ale v budoucích rozšířeních třeba mohou.)

Rváč

Musíte mít ve svých službách postavy s minimálně 3 symboly šavlí.

Objevitel

Musíte mít alespoň 1 provedenou expedici.

Postrach fregat

Ke splnění tohoto kontraktu si musíte z přístavu 3× vzít fregatu a nevzít si za ni peníze (ani za barevně odpovídajícího obchodníka). Postupuje se tak, že vezmete-li si fregatu bezplatně poprvé, položíte svou kostičku na pole 1 této karty kontraktu. Při druhém provádění svou kostičku posunete na pole 2 a při třetím provádění jste tento kontrakt splnili. Jednou umístěnou kostičku na tuto kartu už jinam přemístit nemůžete a na polích 1 a 2 mohou ležet kostičky libovolných hráčů zároveň. Rozhodnout se vždy musíte **hned**.

Postrach galeon

Podobné jako Postrach fregat výše, jen si musíte vzít bezplatně 2× galeonu.

Berní úředník

Tento kontrakt splníte zaplacením daní. Rozhodnout se v takovém případě musíte **hned**.

Smolař

Tento kontrakt splníte, když v roli **aktivního hráče** skončí váš tah tím, že v přístavu zakotví dvě lodě téže barvy. Rozhodnout se musíte **hned**.

Malý hazardní hráč

Tento kontrakt splníte, pokud se vám v roli **aktivního hráče** 2× během hry stane, že v přístavu kotví lodě alespoň 3 různých barev. Postupuje se tak, že při první takové situaci položíte svou kostičku na pole 1 této karty kontraktu a podruhé tento kontrakt splníte. Jednou umístěnou kostičku na tuto kartu už jinam přemístit nemůžete a na poli 1 mohou ležet kostičky libovolných hráčů zároveň. Rozhodnout se vždy musíte **hned**.

Velký hazardní hráč

Tento kontrakt splníte, pokud jste v roli **aktivního hráče** a v přístavu kotví lodě alespoň 4 různých barev. Rozhodnout se musíte **hned**.

Pirátská pakáž

Musíte během hry zabránit zakotvení v přístavu alespoň jedné lodi v každé barvě. Postupuje se tak, že vždy, když zabráníte zakotvení první lodi příslušné barvy, neodhodíte její kartu na odhazovací hromádku, ale položíte si ji před sebe na stůl. Jakmile takto nasbíráte karty lodí všech barev, je kontrakt splněn, nasbírané karty odhodte na odhazovací hromádku.

Malé panství (jen v kooperativní variantě)

Musíte mít 12 bodů vlivu.



Výkupné (jen v kooperativní variantě)

Musíte zaplatit 15 mincí.

Dobrodružství začíná...

Ke hře budete potřebovat základní hru Port Royal, jejíž všechna pravidla zůstávají v platnosti. Základní hra je však určena až pro 5 hráčů, zatímco toto rozšíření nejvýš pro 4. Z karet základní hry proto předem vyřadíte kartu expedice určenou pro hru pěti hráčů.

Doporučujeme, abyste tuto variantu nekombinovali s kartami sad Napněte plachty!, Kontrakty či promo rozšířením Karbaník. Je to sice možné, ale značně se tím zvýší obtížnost, protože se sníží pravděpodobnost, že vám přijdou z balíčku potřebné karty.

Toto rozšíření je koncipováno jako příběh na pokračování, který se vyvíjí podle toho, jak se vám bude dařit. Celý příběh se skládá z pěti částí, tzv. kapitol. Jedna partie představuje jednu kapitolu. Každá kapitola se dále dělí na několik měsíců, jejich přesný počet bude záležet na tom, jak rychle se vám podaří plnit zadané úkoly. Hru je možné hrát buď v kooperativním režimu  (sem patří i sólová hra), nebo v režimu soutěžním . Tyto symboly budou vždy připomínat, jakého režimu se dané pravidlo týká.

Jednotlivé kapitoly je možné hrát opakovaně či se k nim vracet. Nemusíte se obávat, že absolvováním všech pěti kapitol ztratí hra svoje kouzlo.

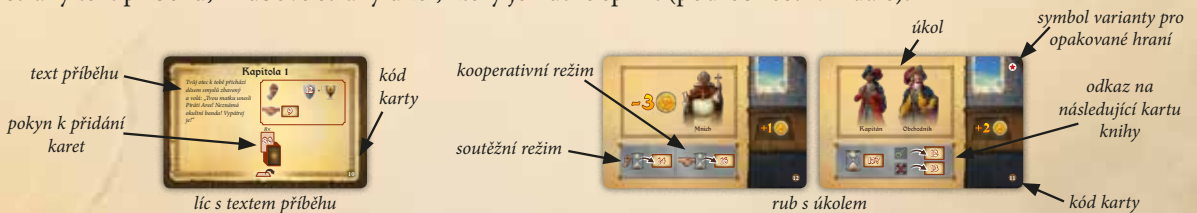
Rozšíření přináší karty mnoha různých druhů patřících do různých balíčků, dejte pozor, aby se vám navzájem nepletly, a nikdy nemíchejte karty různých druhů dohromady. K rozlišení by vám měl pomoci i číselný kód, jímž je většina karet opatřena. Ovšem pozor, kód slouží i jako odkaz, kdy má daná karta přijít do hry, a není příliš intuitivní, navíc jím nejsou opatřeny karty všechny, proto se jím nenechte zmást. I více různých karet může mít též kód. Stejně jako v základní hře i zde platí, že i postavy téhož druhu nejsou stejné, ale vyskytují se v různých verzích (hodnotách).

Popis karet

Karty knihy

55 karet, z toho 10 karet kapitoly 1, 13 karet kapitoly 2, 11 karet kapitoly 3, 10 karet kapitoly 4 a 11 karet kapitoly 5

Každá kapitola má svůj titulní list bez kódu, poslední stranu s kódem 6n, kde n je číslo kapitoly, a různý počet úkolových karet s dvojciferným kódem, kde první číslice vyjadřuje číslo kapitoly. Pozor, u kapitoly 2 z důvodů většího počtu karet najdete i karty dále označené malým písmenem (např. 27a). Rubová strana titulního listu kapitol 2 až 5 stručně shrnuje průběh příběhu v předchozích kapitolách. Na úkolových kartách najdete z lícové strany text příběhu, z rubové strany úkol, který je nutné splnit (podrobnosti viz dále).



Karty událostí

16 karet, z toho 13 různých s kódem 0 a po jedné s kódem 1, 2 a 3.



Příprava hry

Zamíchejte všechny **hrací karty ze základní hry** a vytvořte z nich dobírací balíček. Vedle něj ponechte na stole místo pro odhazovací hromádku.

Nové hrací **karty z tohoto rozšíření** (kód 8*) ponechte zatím stranou, včas se dozvíte, kdy které z nich zamíchat do dobíracího balíčku.

Každému hráči rozdejte **1 kartu osobnosti**, každý si zvolí, kterou z obou osobností si vybere, a položí kartu před sebe na stůl **zvolenou stranou nahoru**. Zbylé karty osobností ponechte v krabici.



Alternativní způsob volby osobností

Určete začínajícího hráče a jeho sousedovi po pravici dejte všechny karty osobností. Jednu z nich si vybere, ostatní podá svému sousedovi proti směru hodinových ručiček. Tak se pokračuje dále, jako poslední si osobnost volí začínající hráč.

Každý obdrží z banku **počáteční množství peněz** vyznačené na jeho kartě osobnosti.

Dále každý obdrží **1 počítadlo korun** a **5 kostiček** ve zvolené barvě.

Koruny představují nový zdroj, který budete v průběhu hry získávat a používat. Při získání koruny posunete kostičku po počítadle nahoru, při jejím použití (či utracení) zase dolů. Při zisku určitého počtu korun získáte také určitý počet **bodů vlivu** vyznačený na počítadle korun. Jakmile však počet vašich korun poklesne, odpovídající body vlivu přestanete mít.

4 kostičky položte na svou kartu osobnosti – po jedné na dveře a každé okno, pátou nechte vedle počítadla korun, partii začínáte s nulovým množstvím korun.



Zamíchejte všech **13 karet událostí** s kódem 0 (pouze v sólové hře nechte v krabici kartu s názvem „Spojenými silami“) a vylosujte z nich karty, ze kterých vytvoříte **balíček událostí**, stále lícem dolů. **Počet karet** v něm je dán následující tabulkou (ostatní karty událostí s kódem 0 ponechte na vhodném místě na stole stranou v rezervě, budete je ještě potřebovat):

| režim | 1 hráč | 2 hráči | 3 hráči | 4 hráči |
|--------------|--------|---------|---------|---------|
| kooperativní | 1 | 1 | 2 | 3 |
| soutěžní | | 3 | 4 | 4 |

Dále v **sólové hře** či hře **dvou hráčů** (v libovolném režimu) zamícheje do tohoto balíčku ještě **kartu události s kódem 1**.

Na závěr zasuňte **dospodu** balíčku událostí kartu **Konec měsíce s kódem 2** (stále lícem dolů). Rovněž vedle balíčku událostí ponechte místo na odkládací hromádku (sem přijdou karty lícem nahoru).

Kartu **Konec měsíce s kódem 3** můžete nechat v krabici, využije se pouze v jedné z variant hry (viz dále).

Posledním krokem je příprava **karet knihy**. Vezměte všechny karty **kapitoly, které budete v dané partii chtít hrát**, a položte je setříděné na stůl, navrhu by měl ležet titulní list. Karty knihy ostatních kapitol nechte v krabici a nedívejte se na ně, nechcete-li si zkazít překvapení.

Na stole tak budou následující balíčky: hrací karty, balíček událostí a karty knihy, stranou v rezervě pak ještě zbylé karty událostí s kódem 0.




Průběh hry

Titulní list vám říká, jak se daná kapitola jmenuje. Nehrajete-li kapitolu 1, dozvíte se na jeho rubové straně ve zkratce, co se v příběhu přihodilo v předchozích kapitolách.

Přečtěte si text příběhu na lícové straně první úkolové karty dané kapitoly (kód n0). Zamíchejte do balíčku hracích karet nové hrací karty z tohoto rozšíření podle pokynu.

Příklad: tento symbol znamená, že máte do balíčku zamíchat 8 karet s kódem 80.



Poté kartu otočte (symbol ) a vyložte na stůl stranou s úkolem nahoru.



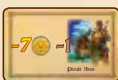
Pod vyloženou kartu zasuněte přehledovou kartu s kódem 9 tak, aby byl vidět okraj udávající podmínky vítězství v partii pro příslušný počet hráčů.

Úkoly

Jak už bylo uvedeno, vaším cílem je v průběhu partie postupně plnit **úkoly**.

Podmínka stanoví:

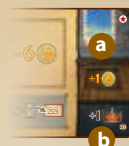
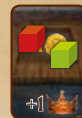
- jaké zdroje (peníze, koruny, Piráty Ares atd.) máte **utratit** (tj. s výjimkou korun odhodit ze své zásoby na odhazovací hromádku) – příslušný symbol je opatřen znaménkem mínus;
- nebo je musíte **mít** ve své zásobě (postavy, šavle, expedice) – pochopitelně jde o minimální počet, můžete jich mít libovolně více.



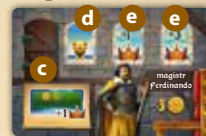
Určité speciální případy jsou uvedeny na straně 20 těchto pravidel.

Úkol lze splnit **ve svém tahu** jako **aktivní** nebo jako **pasivní** hráč (až na malé výjimky, viz dále). Žádný hráč však **nesmí** splnit **tentýž** úkol **vícekrát**.

Splníte-li daný úkol, položte jednu z kostiček ze své karty osobnosti na pravou část dané úkolové karty. Jste-li prvním hráčem, kdo daný úkol splnil, získáváte peněžní odměnu pro prvního hráče **a**. Každý hráč, který daný úkol splnil (včetně prvního), pak případně obdrží odměnu pro každého hráče – počet korun vyznačený v pravém dolním rohu úkolové karty **b**. Na každé úkolové kartě může ležet maximálně po jedné kostičce každého hráče.



Kostičky berte ze své karty osobnosti **vždy zleva** – nejprve ze dveří, potom z okna s pohárem atd. Po umístění své první kostičky (tj. ze dveří) také odemknete zvláštní schopnost své osobnosti **c** – podrobnosti viz dále.



Odemčení okna s pohárem **d** je jedna z podmínek vítězství v soutěžním režimu, jak se také dozvíte dále. Po odemčení zbylých oken obdržíte uvedené množství korun **e**.

Pozor na výjimku u úkolu karty 52, jak je popsáno na straně 20 těchto pravidel.



Za celou partii může každý hráč splnit maximálně 4 úkoly.

Jak se dozvíte dále, v průběhu hry bude na stole často současně ležet více vyložených úkolových karet. Vykládejte je vždy tak, aby bylo jasné, kterou jste vyložili jako poslední.

Pozor: Hráči si nesmějí mezi sebou darovat ani půjčovat žádné karty (zdroje, peníze, postavy atd.), a to ani v kooperativním režimu!

Průběh tahu hráče

Před zahájením obvyklých dvou fází tahu (Objevování a Obchodování a najímání postav) provede hráč na tahu ještě jeden krok – **Událost**. Otočí vrchní kartu z balíčku událostí a provede **na ní uvedené kroky** v předepsané fázi. Poté proběhnou obvyklé fáze 1 a 2 zcela v souladu s obvyklými pravidly.

Je-li otočenou kartou události karta **Konec měsíce** (kód 2, resp. 3), proveďte kroky **Konec měsíce** (symbol ) uvedené na **poslední vyložené úkolové kartě**. Obvykle přečtete, otočíte a vyložíte další úkolovou kartu (symbol ) , čímž dojde k pokračování příběhu. V určitých případech má ale další postup varianty:

Podmínka udává, že musíte zkontrolovat, zda alespoň jeden z hráčů splnil úkol uvedené úkolové karty.

Pokud ano, proveďte krok označený symbolem



Pokud ne, proveďte krok označený symbolem



Někdy se také postup liší podle režimu hry.

Poté kartu události **Konec měsíce** (kód 2, resp. 3) odložte na odkládací hromádku karet událostí (lícem nahoru), otočte ho, aniž byste ho míchali (takže karta Konec měsíce bude zase vespod) a navrch přidejte **jednu novou** kartu události **s kódem 0 z rezervy**. Nový měsíc bude o jednu událost delší, tuto novou kartu jako první hned v dalším kole aktivní hráč otočí.

Karty Piráti Ares, nové zdroje na kartách lodí

Piráti Ares představují lodě nové, 6. barvy.

Jsou-li v přístavu lodě **všech 6 barev**, smí si **aktivní hráč vzít z přístavu 4 karty**.

Tyto karty a rovněž nové karty lodí obvyklých barev z tohoto rozšíření vám mohou přinést nové zdroje:

karty Piráti Ares



kniha rituálů byliny

karty lodí ostatních barev



chléb rum

Při získání lodí z přístavu máte nyní vždy následující 2 možnosti:

1. Vezmete si z dobíracího balíčku minci (nebo získáte korunu) a kartu lodi odhodíte na odhazovací hromádku jako obvykle,

NEBO

2. si získanou kartu lodi vyložíte do své zásoby. Tím máte příslušný zdroj k dispozici a můžete ho v dalším průběhu využít (pro splnění úkolu, expedice apod.).

V **obou těchto případech** získáte minci navíc za každého svého Obchodníka příslušné barvy (resp. Kapitána, Mnicha či Osadníka z tohoto rozšíření).

Kooperativní režim

Jakmile máte provést krok Konec měsíce, jehož podmínka odkazuje na kartu s kódem 9, je partie u konce.

Podmínky vítězství jsou uvedené právě na kartě s kódem 9 (podle náležitého počtu hráčů) a zahrnují následující body:

- **úkol každé** vyložené úkolové karty musí být **alespoň jedním** hráčem splněn (na každé vyložené úkolové kartě musí ležet alespoň jedna kostička);
- **dohromady** jste umístili na úkolové karty předepsaný počet **kostiček**;
- **součet bodů** vlivu všech hráčů musí dosahovat **požadované výše**.

Pokud se vám to **podařilo**, přečtěte si uvedenou poslední stranu kapitoly s uvedeným kódem a v příští partii můžete začít novou kapitolu.



Pokud se vám to **nepodařilo**, zkuste tutéž kapitolu ještě jednou. Na začátku takové příští partie rozdělte libovolně mezi hráče **3 mince** z dobíracího balíčku navíc. Tak pokračujte i opakovaně – při každé opakované partii této kapitoly si vždy rozdejte další 3 mince (celkem, takže např. po třech po sobě jdoucích porážkách začnete tuto kapitolu s celkem 9 mincemi navíc – přidejte je hráčům vždy libovolně dle dohody či vlastního uvážení). Jakmile se vám podaří kapitolu úspěšně dokončit, začněte další kapitolu od nuly – bez jakýchkoli mincí navíc!

Vrcholným úspěchem v kooperativní hře je dokončit všech pět kapitol bez jediné porážky.

Soutěžní režim

V soutěžním režimu končí hra, jakmile některý z hráčů dosáhl alespoň **12 bodů vlivu** (jako v základní hře) a zároveň splnil alespoň **2 úkoly** (umístil na úkolové karty alespoň 2 své kostičky, pozor ale na výjimku u karty s kódem 52). To znamená, že **odemkl dveře i okno s pohárem** na své kartě osobnosti.

Pro ulehčení splnění této podmínky umožňuje krok Konec měsíce některých úkolových karet (např. 14, 15, 27a, 27b atd.) za 8 mincí odhodit jednu kostičku ze své karty osobnosti zpět do krabice (stále platí, že kostičky je třeba z karty osobnosti brát zleva doprava). Takováto kostička se také počítá jako umístěná na úkolovou kartu!



Je-li podmínka splněna, dohrajte kolo tak, aby všichni hráči byli stejně často v roli aktivního hráče. Vítězem je ten z hráčů, kdo splnil podmínky konce hry a má nejvíce bodů vlivu. V případě shody rozhoduje, kdo má méně kostiček na své kartě osobnosti a v případě pokračující shody větší počet mincí. V příští partii můžete pokračovat další kapitolou.

Pozor – před zahájením další kapitoly připravte hru jako obvykle – do balíčku hracích karet jen přidejte nové karty. Karty z předchozích kapitol v něm ponechte. Vytříďte je jen v případě, že si chcete zahrát jen základní hru bez rozšíření.

Varianta hry v soutěžním režimu

Podařilo se vám absolvovat všech 5 kapitol? Zkuste následující alternativu.

V balíčku hracích karet ponechte všech 39 nových karet. Z úkolových karet vyhledejte ty, které jsou v pravém horním rohu označené symbolem ★. Zamíchejte je a čtyři náhodně určené vyložte na stůl lícem nahoru.

To budou vaše úkoly v této partii.

Balíček událostí sestavte podle pokynů v odst. Příprava hry. Místo karty Konec měsíce s kódem 2 však použijte kartu s kódem 3.

Tato karta vám umožní na konci každého měsíce za 10 mincí odhodit jednu kostičku z karty osobnosti do krabice se stejným efektem, jak popisujeme výše.

Všechna ostatní pravidla platí beze změny.

Zvláštní schopnosti osobností

Po odemčení lze schopnosti osobností hned využívat a lze je také kombinovat se schopnostmi postav.

Grace „Kid“ May: Jste-li aktivním hráčem a v přístavu zakotví druhá loď téže barvy, v čemž jí nemůžete nebo nechcete zabránit, a zároveň je celkový počet karet v přístavu včetně této karty maximálně 4, obdržíte 2 mince.

Jacques Grandeur: Za každou expedici, kterou provedete, obdržíte 2 koruny.

Jean Blackbeard: Viz Námořník.*

Lady Anne: Viz Slečna.*

Don Ferdinando: Viz Obchodník*, ale místo mince dostanete korunu.

Důstojník Scott: Viz Admirál*, ale místo 2 mincí dostanete jen 1 minci.

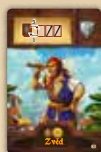
Peter „Snug“ Landman: Viz Obchodník.*

Pirátko Mary: Jste-li na tahu ve fázi 2 – Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením braní karet) a v nabídce v přístavu jsou alespoň 3 lodě, dostanete za Mary ve svých službách 1 minci (platí, pokud jste aktivním hráčem i pokud jím právě nejste). Nelze využít vícekrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.

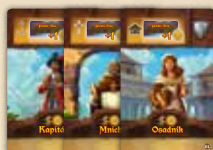
Samuel Blackguard: V okamžiku odemčení této schopnosti obdržíte jednorázově 2 mince.

Thomas Fishborn: Viz Zvěď* (popis následuje dále).

* Odkazy na postavy však nezahrnují osobnosti se stejnou funkcí nebo žolíkovou funkcí. Pokud například karta knihy uvádí, že máte získat minci za každého Obchodníka, Peter „Snug“ Landman se pro tento účel nepočítá, nebo pokud máte dostat minci, když máte ve svých službách alespoň 1 Mnicha, nepočítá se pro tento účel Vtipálek.



Zvěď (5x): V roli aktivního hráče si ve fázi 1 směte jednou za tah prohlédnout 3 vrchní karty v dobíracím balíčku hracích karet. Dvě z nich odhodte bez efektu na odhazovací hromádku, jednu vraťte lícem dolů zpět navrch dobíracího balíčku. Pak se můžete rozhodnout, zda ji otočíte, nebo raději přejdete k fázi 2 svého tahu. (Máte-li Zvěďů více, můžete je samozřejmě ve svém tahu využít všechny.)



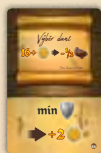
Kapitán, Mnich, Osadník (po jedné): Jejich schopnost využijete při provádění expedic jako v základní hře, navíc dostanete 1 minci vždy, když si berete z přístavu kartu Pirátů Ares (bez ohledu na to, jakým způsobem s ní potom naložíte).



Expedice (3x): Viz základní hra – všechna pravidla platí beze změn.

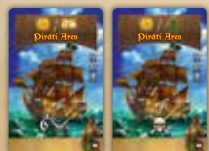


Hostinská (5x): Jste-li na řadě ve fázi Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením braní karet) a v nabídce v přístavu jsou alespoň 4 karty postav, dostanete 1 korunu za každou svou Hostinskou a navíc směte prodat 1 chléb NEBO 1 rum ze své zásoby za uvedenou cenu (platí, pokud jste aktivním hráčem, i pokud jím právě nejste). Nelze využít vícekrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.

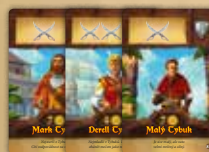


Výběr daní: Viz základní hra – týká se však jen hráčů, kteří mají alespoň 16 mincí místo 12 mincí. Hráč (či hráči) s nejmenším počtem bodů vlivu obdrží 2 mince místo 1 mince.

Hrací karty



Piráti Ares (8x): Jak je uvedeno výše, platí jako loď šesté barvy. Je možno získat minci jako obvykle nebo nový zdroj (Knihu rituálů nebo byliny).



Bratři Tybukové (3x): Viz Námořník či Pirát ze základní hry nebo Jean Blackbeard.

Karty událostí

Na každé kartě je přesně popsáno, kdy se její efekt provádí – ihned, ve fázi 1 nebo ve fázi 2 tahu aktivního hráče – a kdo ho provádí.

Pryč s nimi: V zakotvení v přístavu lze zabránit šalupě i tehdy, když v něm ještě žádná nekotví.

Flauty jsou prestižní: Je jedno, zda si za flautu vezmete peníze a kartu odhodíte, nebo si ji necháte jako zdroj.

Úkolové karty

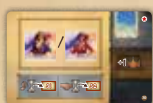
Připomínáme, že plnit úkol není povinné, i když byste podmínky mohli splnit. Můžete počkat na později.



Úkol 13: Ke splnění tohoto úkolu je třeba zaplatit 4 mince a mít ve svých službách alespoň 1 Mnicha.



Úkol 15: Ke splnění tohoto úkolu musíte mít ve svých službách postavy s celkem alespoň 2 symboly a musíte odhodit 2 karty Piráti Ares.



Úkol 30: Ke splnění tohoto musíte mít provedenou alespoň 1 expedici (mít získanou kartu expedice ve své zásobě).



Úkol 40: Ke splnění tohoto úkolu je třeba mít ve svých službách alespoň 3 postavy, jejichž náklady za najmutí jsou maximálně 3 mince (v dalších rozšířeních se mohou objevit i postavy s nižšími náklady než 3 mince). Eventuální slevy za Slečny, Lady Anne či karty událostí apod. se nepočítají.



Úkol 41: Ke splnění tohoto úkolu musíte odevzdat 1 byliny (odpovídající kartu Pirátů Ares) a 1 chléb.



Úkol 33 a 34: Tyto dva úkoly smí splnit jen aktivní hráč. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby v nabídce v přístavu byly lodě alespoň 4 různých barev. Bezprostředně v takovém okamžiku se musí aktivní hráč rozhodnout, zda chce tento úkol splnit a položit na úkolovou kartu svou kostičku. U karty s kódem 34 musí navíc zaplatit 5 mincí.



Úkol 50: O splnění tohoto úkolu se musí každý hráč rozhodnout právě v okamžiku, kdy byl nucen zaplatit daně v důsledku karty Výběr daní (ale kromě onoho zaplacení daní nic dalšího dělat nemusí).



Úkol 51: Tento úkol smí splnit jen aktivní hráč. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby v nabídce v přístavu byly právě 4 karty. Bezprostředně v takovém okamžiku se musí aktivní hráč rozhodnout, zda chce tento úkol splnit a položit na úkolovou kartu svou kostičku. Kromě toho musí zaplatit 5 mincí a vzít si z nabídky o 1 kartu méně, než na kolik má nárok (tedy často žádnou).



Úkol 52: Tento úkol smí splnit jen aktivní hráč. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby hráč ukončil fázi 1 v okamžiku, kdy je v nabídce v přístavu jen právě 1 karta. Dále platí, že tento úkol je třeba plnit nadvakrát. Splní-li ho hráč poprvé, položí svou kostičku na horní pole v pravé části karty, ale taková kostička se pro žádné účely nepočítá jako umístěná na kartu úkolu (ani pro účely odemykání polí na kartě osobnosti) a úkol není dosud splněn. Teprve při druhém splnění tohoto úkolu může hráč považovat tento úkol za splněný a svou kostičku posune na spodní pole v pravé části karty.

Tiráž

Autor: Alexander Pfister | **Ilustrace:** Fantasmagoria na motivy původních ilustrací Klemense Franze | **Grafika:** Jens Wiese | **Redakce:** Klaus Ottmaier, Irina Siefertová | **Česká pravidla:** Karel Vlasák



Pegasus Spiele

© 2021 Pegasus Spiele GmbH.
All rights reserved.
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany.
www.pegasus-web.com



mindok.cz

/hry.mindok

/_mindok_

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.