



PORT ROYAL

karetní hra pro 2 - 5 hráčů

Autor: Alexander Pfister

LEGENDA HRY

V přístavu Port Royal je pořádně živo a vy doufáte, že uděláte obchod svého života. Neriskujte však příliš, nebo zůstanete stát s prázdnou! Vydělané peníze musíte chytře investovat, abyste si zajistili přízeň guvernéra a admirálů a najali do svých služeb i další užitečné pomocníky. Jen tak bude váš vliv vzrůstat a vy si budete moci dovolit podniknout i ty nejprestížnější výpravy!

HERNÍ MATERIÁL

120 hracích karet, z toho:

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



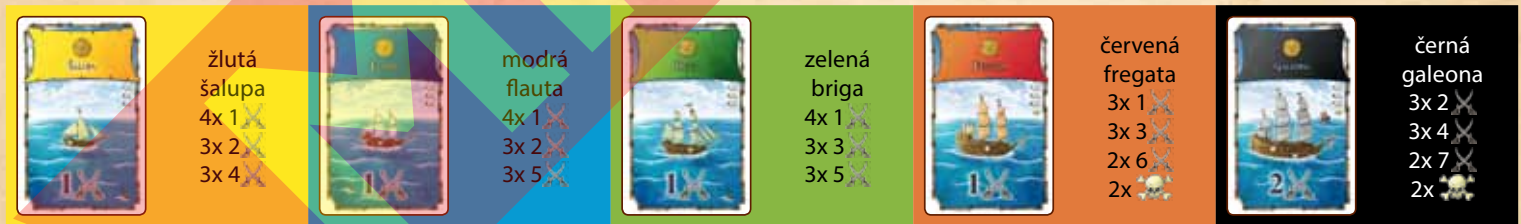
6 karet expedic



4 karty výběr daní



50 lodí, po 10 v každé barvě



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 se bude v průběhu hry tvořit odhazovací balíček, sem se budou karty pokládat 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 do odhazovacího balíčku. 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 odhazovacím balíčku skončí všechny karty opět lícem nahoru.



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 ve hře.

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 nějaké karty 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 poslední straně pravidel.

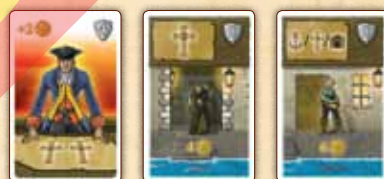
Je-li na otočené kartě **lod'**, může jí hráč dovolit **zakotvit v přístavu** (položí ji k ostatním kartám ležícím lícem nahoru na stole) – loď může být cenným zdrojem hotovosti. Hráč se však také může rozhodnout lodi v **zakotvení v přístavu** zabránit – odloží ji na odhazovací balíček. (Obvykle se 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 šavlí, 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 kotvící 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.



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 odplouvá do odhazovacího balíčku.



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 balíček** 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, kdo má 12 nebo více mincí, odevzdat polovinu (lichý počet zaokrouhlený dolů, tedy „menší polovinu“) do odhazovacího balíčku. 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 výběru daní odloží na odhazovací balíček 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 **lod' 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 balíček 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 objeďování.

Dojde-li vám dobírací balíček, zamíchejte pečlivě všechny karty v odhazovacím balíčku 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 (= získání lodí)

Vezměte si zvolenou **lod'** z přístavu, přemístěte ji na odhazovací balíček a z dobíracího balíčku si vezměte **počet mincí** uvedený v horní části na kartě lodí.



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

Příklad: Aktivním hráčem je Adam. V první fázi 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 lod', 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 balíček.

Najmutí postavy

Chcete-li si **najmout postavu, zaplatíte náklady** uvedené ve spodní části příslušné karty (mince odložte na odhazovací balíček) a kartu postavy přemístěte z přístavu **do své zásoby**. Od tohoto okamžiku můžete **využívat schopnosti** postavy.



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 lod', je možné zaplatit i minci právě získanou díky této lodí.

Jakmile dostali všichni příležitost vzít si kartu z přístavu, všechny případně zbylé karty odhodte na odhazovací balíček. 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 objeďování.

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 souseď po pravici začínajícího hráče.

Nyní se určí **vítěz** – je to hráč, jenž dosáhl **největšího 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.

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 5x) Všeuměl (3x)



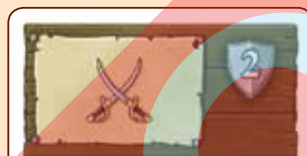
Tyto postavy jsou zapotřebí při provádění expedic. Podložení symbolů na kartách je provedeno tmavší barvou. Všeuměl je žolík nahrazující Mnicha, Kapitána nebo Osadníka.

Obchodník (po 2 v každé barvě)



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

Námořník (10x) / Pirát (3x)



Symboly zkřížených šavlí jsou zapotřebí při bránění lodím v zakotvení (viz fáze objevování).

Admirál (6x)



Jste-li na tahu ve fázi 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).

Vtipálek (5x)



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

Guvernér (4x)



Ve fázi 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.

Slečna (4x)



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

TIRÁŽ



Pegasus Spiele

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Germany.

www.pegasus.de

Všechna práva vyhrazena.

Autor: Alexander Pfister
Ilustrace: Klemens Franz
Grafický design: Hans-Georg Schneider a Klemens Franz
Produkce: Klaus Ottmaier
Český překlad: Karel Vlasák

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

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

Hra Port Royal pod názvem „Handler der Karibik“ (Obchodníci z Karibiku) v roce 2013 zvítězila v soutěži autorů her pořádané Herní akademií Vídeň (Wiener Spiele Akademie) spolu s Rakouským muzeem her (Österreichisches Spiele Museum).
www.spielen.at

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 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.