

Malacca – Pravidla hry – verze 2.0

Seznam herních komponent:

12× karta lodě

24× karta běžných akcí, z toho:

8× červená karta útok (+ 1)

8× modrá karta obrana (+ 1)

8× zelená karta obchod (× 1)

16× karta speciálních akcí, z toho:

4× červená karta útok (+ 2)

4× modrá karta obrana (+ 2)

4× zelená karta obchod (× 2)

2× červenomodrá karta vyčkávání – útok nebo obrana

2× modrozelená karta vyčkávání – obrana nebo obchod

40× stříbrňák

20× zlaťák (hodnota 5 stříbrňáků)

15× oboustranná karta truhličky (hodnota 10/20 stříbrňáků)

1× karta kapitána

8× karta postavy

12× karta vybavení, z toho:

4× útok + 3 stříbrňáky

4× obrana + 4 stříbrňáky

4× obchod + 5 stříbrňáků



MALACCA

Úvod

Atmosféra v přístavní krčmě v Malacce najednou zhoustla. Já jsem největší pirát! zařval Black Caesar a položil svou šavli na stůl. Největší pirát se nepozná podle svalů, ale podle chytrosti, zasmál se Rodrigo Orgoñez lišácky a pohrával si přitom se svojí bambitkou.

Největší pirát má největší poklad, prohlásil svým hlubokým hlasem rozhodně Henry Morgan a ostatní piráti zmlkli. Přesně za dvanáct dní se zde sejdeme a ten, kdo bude mít nejvíc peněz, se stane pirátským králem. Pravidla jsou jasná: smí se krást i zabíjet, podvádět i uplácat.

Budeš to ty, kdo dokáže nejlépe odhadnout ostatní a správnou volbou je přechytračit?

Příprava hry

- Zamíchejte karty lodí a položte je lícem dolů doprostřed stolu. Vedle položte žetony peněz. Zamíchejte karty speciálních akcí a položte je lícem dolů vedle balíčku lodí.
- Každý hráč dostane 3 karty běžných akcí: útok, obchod a obranu, a 5 stříbrňáků.
- Losem se určí kapitán, který před sebe umístí kartu kapitána.

Cíl hry

- Výsledek každého kola hry záleží na tom, jak se zachovají ostatní hráči. Pokud umíte odhadnout jejich úmysly, můžete toho lehce využít ve svůj vlastní prospěch. Cílem hry je mít na konci posledního kola co nejvíc peněz. V případě rovnosti vítězí oba hráči.

The round overview

Každé kolo sestává z následujících fází:

1 Příjezd lodí

Z balíčku lodí sejměte horní kartu a položte ji lícem vzhůru doprostřed stolu. Na kartu lodí položte počet stříbrňáků odpovídající hodnotě nákladu, který převáží.

2.1 Akce pirátů – sázka

Počínaje kapitánem všichni hráči položí před sebe lícem dolů jednu kartu akce a na ni libovolný počet peněz, které tvoří sázku pro dané kolo (není nutné sázet nic). Až odehrají všichni hráči, otočí se naráz všechny karty akcí a vyhodnotí se výsledek. Mohou nastat následující situace:

- a) Pokud je celkový součet všech útoků na zahraných kartách akcí vyšší než celkový součet všech obran, je loď dobytá.
- b) Pokud je celkový součet všech útoků na zahraných kartách akcí stejný nebo nižší než celkový součet všech obran, loď je ubráněna.

2.2 Akce pirátů – výplata

Obchodníci (hráči, kteří zahráli kartu obchodu)

a) Dobytá loď

- Obchodníci ztratí všechny vsazené peníze. Tyto peníze se přidají k nákladu lodi a rozdělí si je útočníci.

b) Ubráněná loď

- Obchodníci si vezmou zpátky všechny vsazené peníze a z banku uprostřed si navíc vezmou tolik peněz, kolik vsadili.
- *speciální pravidlo – Drhnutí paluby: Pokud hráč již nemá vůbec žádné peníze, může přesto zahrát kartu obchodu. I když nic nevsadil, vezme si v tomto případě z banku 2 stříbrňáky.*



Útočníci (hráči, kteří zahráli kartu útoku)

a) Dobytá loď

- Útočníci si vezmou zpět své vsazené peníze.
- *Rozdělí si všechny peníze z lodi i všechny vsazené peníze obránců a obchodníků. Peníze se vždy rozdělují po jednom stříbrňáku po směru hodinových ručiček počínaje hráčem s kartou kapitána.*

b) Ubráněná loď

- Útočníci ztratí všechny své vsazené peníze, které si rozdělí obránci.
- Dále odevzdají do banku polovinu ze všech svých zbývajících peněz (zaokrouhleno dolů), neboť byli přistiženi při pokusu o pirátství.



Obránci (hráči, kteří zahráli kartu obrany)



a) **Dobytá loď**

- Obránci ztratí všechny vsazené peníze. Tyto peníze se přidají k nákladu lodi a rozdělí si je útočníci.
- *Speciální pravidlo – Tragický hrdina: Pokud hráč jako jediný zahrál kartu obrany a všichni ostatní hráči zahráli kartu útoku, ztratí sice tento hráč svoje vsazené peníze, ale může si do ruky vzít jednu kartu speciální akce z balíčku uprostřed.*

b) **Ubráněná loď**

- Obránci si vezmou zpátky všechny vsazené peníze a navíc si rozdělí veškeré vsazené peníze útočníků.
- Zároveň si každý vezme do ruky jako bonus jednu kartu speciální akce z balíčku uprostřed.
- **POZOR!** *Neúčelná (zbytečná) obrana: Pokud nikdo nezahrál kartu útoku, nezískají obránci žádné peníze, ani si neberou kartu speciální akce, jen si mohou vzít zpět všechny své vsazené peníze.*

3 Konec kola a posun kapitána

- Hráči si vezmou zpět do ruky své zahrané karty běžných akcí.
- Karta kapitána se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu hráči.

4 Konec hry

- Hra trvá celkem 12 kol, což odpovídá 12 kartám lodí, které postupně proplovávají Malackým průlivem. Hra končí poté, co Malackou úžinou projede poslední loď.

Karty speciálních akcí

- Kartu speciální akce získá každý hráč za úspěšné zahrání karty obrany.
- Kartu speciální akce může hráč zahrát kdykoli během hry místo karty běžné akce.
- Speciální akce jsou pouze na jedno použití. Po kole, kdy byla karta speciální akce zahrána, se odloží dospod balíčku karet speciálních akcí.

Karty speciálních akcí jsou:



Útok +2 – Počítá se jako běžná karta útoku s hodnotou útoku 2.



Obrana +2 – Počítá se jako běžná karta obrany s hodnotou obrany 2.



Obchod $\times 2$ – Počítá se jako běžná karta obchodu, ale při úspěšném obchodu získá hráč z banky dvojnásobek vsazených peněz.



Vyčkávání útok/obrana – Po odkrytí všech zahraničních karet akcí si hráč vybere, zda chce zahrát buď běžnou akci útoku, nebo běžnou akci obrany.



Vyčkávání obchod/obrana – Po odkrytí všech zahraničních karet akcí si hráč vybere, zda chce zahrát buď běžnou akci obchodu, nebo běžnou akci obrany.

Kapitán Morgan radí, aneb základy strategického uvažování ve hře

Malacca má jednoduchá pravidla, ale přesto otevírá širokou škálu strategických možností, které mohou začátečníky snadno zmást. Ve hře není žádná náhoda, vše závisí na správném odhadu úmyslů ostatních hráčů. Podle čeho se tedy orientovat? Pro promyšlené rozhodování ve hře je důležité pochopit, kdy je výhodné zahrát jakou akci:

Obchod

Největších zisků můžete dosáhnout, pokud se vám podaří obchodem zdvojnásobovat svůj vklad. Pokud ale všichni budou uvažovat stejně, tj. zahrají obchod a vsadí hodně peněz, stačí jediný útočník a získá nejen bohatství z lodí, ale i veškeré vklady obchodníků. Pokud tušíte, že loď bude i bez vašeho přispění ubráněna, vsadte všechno, co máte, na kartu obchodu.

Útok

Útok je výhodné hrát zejména, pokud jste přesvědčeni, že ostatní hráči obchodují a vsadili hodně peněz. Pokud tedy hráči před vámi položili na své karty dost peněz, můžete zkusit jim je ukrást.

Útok je dobrý rovněž, pokud je ve hře zrovna bohatá obchodní loď.

Pokud máte málo peněz, není vždy nejlepší pouze útočit – bohatí hráči pak budou snadno hrát obranu a získávat další výhodu ve formě speciálních karet.

Obrana

Akce obrana se hraje proti bohatým pirátům, kteří tak mohou přijít až o polovinu svého jmění. Úspěšnou obranou získáte navíc kartu speciální akce, která vám může hodně pomoci. Nejhorší je zahrát obranu, když všichni ostatní obchodují – nedostanete nic a oni si v klidu zdvojnásobí svoje sázky.

Při rozhodování vám dále mohou pomoci následující faktory:

Výše sázek

Obchod je jediná akce, na kterou se doopravdy vyplatí vsadit nějaké peníze. Sázkou na útok nebo obranu pouze předstíráte, že hrajete obchod, abyste zmátli ostatní.

- Vysokou sázkou provokujete ostatní hráče k útoky – kdybyste totiž opravdu zahráli obchod a loď by nebyla dobytá, získali byste nad nimi výhodu.
- Nízká sázka naznačuje, že nejspíš neobchodujete, protože by se vám to málo vyplatilo.

Postavení při sázení

Pokud po vás ještě hrají další hráči, mohou podle vaší sázky poznat, co jste nejspíš zahráli. Vysokou sázkou naznačujete, že obchodujete. Naopak žádná sázka značí nejspíš útok nebo obranu.

- Jako poslední při sázení máte možnost odhadnout akce ostatních, a máte tedy velkou výhodu. Můžete si například dovolit zahrát obchod a vsadit opravdu hodně peněz, pokud si myslíte, že loď bude ubráněna.
- Pokud hrajete jako poslední útok nebo obranu, nic nevsázejte – není už koho mást a o vsazené peníze můžete v případě neúspěchu přijít!

Hodnota lodě

Útočit se vyplatí spíš na velké lodi, neboť je z nich více peněz. S malými se spíš obchoduje. Tuto základní logiku lze ale i otočit proti ostatním hráčům a přechytračit je.

- Pokud připluje loď s malým nákladem, zkuste předstírat obchod středně velkou sázkou, ale přitom zaútočit. Pokud na to ostatní skočí, budou také obchodovat a vy je připravíte o vsazené peníze.

- Pokud připluje velká loď, je její náklad velkým lákadlem. Můžete tak zkusit zahrát obranu a chytit ostatní hráče při útoku. Hrát obchod na velkou loď je dost riskantní právě proto, že se jí zřejmě někdo pokusí stejně dobýt.

Bohatství pirátů

- Čím jste bohatší, tím víc vás bolí být chycen při neúspěšném útoku – ztratíte totiž polovinu peněz, které jste si nashromáždili. Z tohoto důvodu bohatí hráči většinou útočí méně nežli hráči bez velkého bohatství. Toho lze využít například tak, že proti bohatým hráčům budete hrát velké sázky na obchod a tak je budete pomalu dohánět.
- Naopak nejchudší pirát často hraje ze zoufalství útok. Lze proti němu hrát snadno obranu a získat tak speciální kartu.

Morganovy rady pro středně pokročilé

Jakmile hráči porozumějí základní dynamice hry, Malacca odhalí další košaté vrstvy strategického uvažování. Pokud chcete zvítězit, musíte najít způsob, jak získat nad ostatními výhodu.

Poznej svého nepřítele!

Základní taktikou je pochopit, jak uvažují ostatní, a pak být drsnější, odvážnější a neproniknutelnější než oni. Představte si, že jste v situaci svých spoluhráčů, rozvažujete rizika a děláte volbu, která vám má zajistit vítězství. Zvažujete, jak hráli hráči před vámi a po vás. Kdo riskuje a jak moc. Kdo stojí mezi vámi a vítězstvím a kdo je nepodstatný. Pokud porozumíte, jak chtějí zvítězit druzí, můžete sami učinit takové rozhodnutí, abyste získali výhodu či minimalizovali riziko ztráty.

Nastraž léčku!

Poslední hráči v každém kole mají strategickou výhodu, protože znají sázky hráčů před nimi a mohou se lépe rozhodnout. Začínající hráči si ale nemusejí zoufat. Mohou svoji sázkou ovlivňovat ostatní.

- Pokud ve správnou chvíli vsadím velkou částku, mohu přimět ostatní hráče k přesvědčení, že obchodují. To vyprovokuje útok. Pokud jsem ale částku vsadil ve skutečnosti na útok, nikoliv na obchod, spojím své síly s jejich útokem proti hráčům, kteří brání.
- Ve stejné situaci může být ale lepší zahrát obranu. Pokud útočící hráči mají víc peněz než ti, kteří brání, úspěšnou obranou je mohu připravit o polovinu jejich bohatství, což může být mnohem víc, než bych získal z rozdělené kořisti jako útočník.

Využij speciálních pravidel!

Předved' pirátský um nečekaným rozhodnutím.

- Do přístavu připlula bohatá loď. Začínající hráči zaútočili a ostatní je prohlédli a přidali se k nim. Je jasné, že loď bude dobytá. Obchodovat již nemá smysl, ale Tragický hrdina umožní získat speciální kartu, která je cennější než kořist dělená mezi mnoho pirátů.

5. Rozšíření hry

5.1 Postavy

Při přípravě hry si každý hráč vylosuje kartu postavy, kterou položí lícem vzhůru před sebe. Ostatním sdělí, za koho hraje a jakou má speciální vlastnost. Na začátku hry obdrží místo 5 stříbrňáků tolik, kolik je uvedeno na kartě postavy.



Henry Morgan: začíná s 5 stříbrňáky

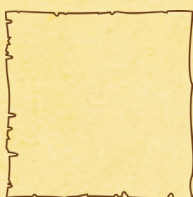
Pokud úspěšně zahraje kartu obrany, vezme si z banky 3 stříbrňáky.

Platí i pro úspěšné zahrání speciální karty obrany + 2 nebo speciální karty obchod/obrana nebo útok/obrana, pokud se rozhodne využít obranu.



Pierre Le Picard: začíná se 3 stříbrňáky

Na konci každého kola si z banky vezme 1 stříbrňák.



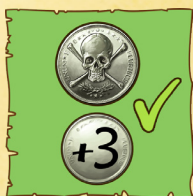
Rodrigo Orgoñez: začíná s 9 stříbrňáky

Nemá žádnou schopnost, ale hodně peněz do začátku.



Black Caesar: začíná s toliká stříbrňáky, kolik je ve hře hráčů.

Pokud všichni hráči zahrají stejnou kartu akce, získá tolik stříbrňáků, kolik je ve hře hráčů. To platí i v případě, že některá ze zahranych karet byla karta speciální akce daného typu (útoky, obrany nebo obchodu), anebo karta speciální akce vyčkávání, pokud hráč nakonec zvolil akci daného typu.



Zheng He: začíná se 3 stříbrňáky

Pokud úspěšně zahraje kartu obchodu, vezme si na konci kola z banky navíc + 3 stříbrňáky. Platí i pro úspěšné zahrání speciální karty obchodu × 2 nebo speciální karty obchod/obrana, pokud se rozhodne využít obchod.



Sayyida al Hurra: začíná s 5 stříbrňáky

Vybírá si kartu speciální akce ze dvou – pokud získá kartu speciální akce, lízne si dvě, podívá se na ně a jednu odloží na odhazovací balíček karet speciálních akcí.



Laskarina: začíná s 5 stříbrňáky

Na začátku hry si lízne jednu kartu speciální akce.



Ingrid Hammar: začíná se 4 stříbrňáky

Pokud úspěšně zahraje kartu útoku, vezme si z banky + 3 stříbrňáky.

Platí i pro úspěšné zahrání speciální karty útoku + 2 nebo speciální karty útok/obrana, pokud se rozhodne využít útok.

5.2 Vybavení

Na začátku kola, ještě před otočením nové karty lodi, si v pořadí od začínajícího hráče každý hráč může koupit jednu kartu vybavení. Každá karta vybavení stojí 5 stříbrňáků. Hráč si ji vyloží před sebe a zůstává mu do konce hry. Je možné si v průběhu hry koupit i víc vybavení stejného druhu, odměny se v takovém případě sčítají. Pokud karty vybavení dojdou, není možné další vybavení daného typu nakupovat. Ve hře jsou tři druhy karet vybavení:

Lepší útok



Při úspěšném zahrání karty útoku (lod' je dobytá) si vezme hráč s touto kartou vybavení 3 stříbrňáky z banky navíc.

Lepší obrana



Při úspěšném zahrání karty obrany (loď je ubráněna, když alespoň jeden hráč útočil) si vezme hráč s touto kartou vybavení 4 stříbrňáky z banky navíc.

Lepší obchod



Při úspěšném zahrání karty obchodu (loď je ubráněna) si vezme hráč s touto kartou vybavení na konci kola 5 stříbrňáků z banky navíc.

Lepší obchod nelze využít, pokud hráč na kartu obchodu nic nevsadil.

