



Flotilla

SPOLEČENSKÁ HRA



PŘÍSLUŠENSTVÍ

- Velký hrací plán se čtyřmi moři, každé z moří o velikosti 8x8 polí (před hrou spojíte 2 díly k sobě) - Severní moře velryby, Jižní moře draka, Východní moře krakatice a Západní moře bludného Holandana
- 4x malá námořní mapa - každá o velikosti 8x8 polí - ke každému moři vždy náleží jedna mapa - podle symbolů
- 4x zástěna k námořní mapě (před hrou spojíte zástěnu se svojí mapou)
- Celkem 16 lodí - 4x šalupa (na 1 pole), 4x karavela (na 2 pole), 4x fregata (na 3 pole) a 4x galeona (na 4 pole)
- Celkem 256 oboustranných žetonů střeliva - kolečka vylopaná z velkého hracího plánu
- 8x vlajka (španělská koruna, piráti) pro variantu ALIANCE.

POZOR! Před první hrou je třeba vytlačit vysekaná kolečka (žetony) z hracích plánů a rozdělit je do přiložených sáčků. Větší (z velkého plánu) budou sloužit jako žetony střeliva, menší (z námořních map) jako kontrola polohy lodí. Vlajky přehněte tak, aby byly oboustranné.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY PRO 2 HRÁČE

Hra Flotilla vychází ze známé hry Lodě, jejíž pravidla pravděpodobně každý zná, takže je pouze pro jistotu stručně připomeneme (v úpravě pro naše hrací plány):

Každý hráč rozmístí všechny své lodě na svojí námořní mapu, na kterou nesmí protivník vidět. **Hráč před položením lodě na mapu označí vybrané pole na své mapě vtlačím žetonů, aby se jejich poloha dala později překontrolovat - ostatní pole zůstanou volná** (oranžová barva značí volná pole).



Lodě hráč rozmisťuje tak, aby se pole jednotlivých lodí nedotýkala stranou. Rohem se dotýkat mohou.

Na moře protivníka se střílí pomocí žetonů střeliva tak, že střílející hráč nejprve nahlásí souřadnice vybraného pole (například H1). Protivník musí zkontrolovat dopad střely podle své námořní mapy a hlásit jedním z následujících způsobů:

MIMO - pokud na vybraném poli nemá žádné plavidlo. Střílející hráč pak vtlačí na označené pole (H1) soupeřova moře žeton střeliva modrou stranou nahoru.

ZÁSAH - pokud na vybraném poli má postavené plavidlo jakoukoli částí. Střílející hráč pak vtlačí na označené pole soupeřova moře žeton střeliva bílou stranou nahoru.

ZÁSAH a POTOPENÁ - pokud na vybraném poli stála poslední nezasažená část některého z jeho plavidel. Střílející hráč označí poslední pole bílou barvou. Viz obrázek v případě galeony, která leží přes čtyři pole. Protivník současně bere potopenou loď ze své námořní mapy a pokládá ji na zasažená pole velkého hracího plánu (kontrolní žetony na své mapě ponechává).

Poté pokračuje ve hře protivník. **Nikdo nikdy nestřílí dvakrát za sebou.** Stejným způsobem se hráči střídají do té doby, než jeden z hráčů přijde o své poslední plavidlo. Vítězem se tedy stává hráč, který má na konci hry alespoň jedno nepotopené plavidlo (třeba i zasažené).

PRAVIDLA VELKÉ NÁMOŘNÍ BITVY PRO 2 - 4 HRÁČE





V naší hře vždy začínáme vybíráním loďstva. Ke každé lodi si hráč vezme i příslušný počet menších žetonů, aby mohl označit polohu svých lodí na své námořní mapě (šalupa 1 žeton, karavela 2 žetony, fregata 3 žetony a galeona 4 žetony).

Jsou tři základní možnosti **dělení lodí**:

- 1. AUTOMATICKÉ** - každý hráč si bere od každého druhu jednu loď a všichni tak začínají se stejným loďstvem.
- 2. SVOBODNÉ** - lodě se shromáždí mezi hráči a ti se pravidelně střídají ve výběru. Každý si může vybrat vždy jednu libovolnou loď v každém kole. Postupně se volí 4x, ale hráč se může své volby i zříci, takže nemusí začínat s plným počtem čtyř lodí. Hráč může vlastnit i více stejných plavidel.
- 3. TAJENÉ** - hráči zakryjí všechny lodě tak, aby nebyly vidět (například víkem krabice), a losují po hmatu vždy jednu libovolnou loď v každém kole. Svoji volbu protihráčům neukazují. Mohou vytáhnout i prázdnou ruku, takže nikdo neví, kolik a jaké lodě soupeři získali.

Na konci volby má tedy každý hráč minimálně jedno nebo maximálně čtyři plavidla. Po dělení si hráči rozeberou žetony střeliva.

Ke každé lodi náleží určitý počet žetonů střeliva podle následujícího popisu. Hráč zahajuje hru se součtem žetonů střeliva podle druhu a množství lodí, které si ke hře zvolil:

	1x šalupa = 5 střel
	1x karavela = 10 střel
	1x fregata = 15 střel
	1x galeona = 20 střel

Po rozdělení lodí a střeliva se případný nevyužitý materiál (lodě a střelivo) vrací do krabice a více se do hry nevrátí. Hráči rozmístí své lodě na svých námořních mapách tak, aby je protivníci neviděli (použijí zástěny). Menší žetony již podle návodu použili k vyznačení polohy lodí. Všechny své žetony střeliva umístí do žlábků na své námořní mapě.

Potom hráči střelí na libovolné moře některého z protivníků tak, že kromě souřadnic hlásí i název moře (například H1 Severní moře nebo H1 Moře velryby). Střílející hráči se v palbě pravidelně střídají bez ohledu na to, na koho bylo naposledy páleno. Hráč se může svého výstřelu vzdát a šetřit si munici. Nemusí ani hlásit, že vypálil svoji poslední střelu, ale platí, že **pokud v jednom kole žádný z hráčů nevypálí, musí všichni odhalit všechny své zbývající střely**. Ty pak zůstávají až do konce hry ležet tak, aby na ně všichni viděli. Stane-li se, že dvě kola po sobě nikdo nevystřelí, hra se uklízí a všichni jdou ven běhat. ☺

Přijde-li některý z hráčů o své poslední plavidlo, hlásí „**LOĎSTVO POTOPENO**“ a dokazuje to odkrytím zástěny u své námořní mapy. Má-li ještě nějaké střelivo, odevzdává je do banku. Ostatní hráči pokračují, dokud nezůstane ve hře poslední hráč s alespoň jednou nepotopenou lodí. Ten se stává vítězem. Nastane-li ve hře varianta, že všichni hráči vyčerpali veškeré střelivo, a přesto je ve hře více než jeden hráč s nepotopeným plavidlem na námořní mapě, dochází k vynucenému příměří a vítězem je hráč s větším počtem lodí, nebo hráč s větší lodí, případně hráč s největší hlavou. ☺

Pojme-li kdokoli podezření, že protihráč nehraje čestně a mění během hry polohu lodí na své mapě, smí jej vyzvat na takzvaný **PIRÁTSKÝ SOUD** a sám

se stává soudcem. Obviněný musí soudci odhalit svoji námořní mapu a ten překontroluje správné postavení lodí podle vmáčknutých žetonů. Objeví-li nesrovnalost, odhaluje mapu i ostatním a usvědčený podvodník ve hře končí s ostudou. Pokud se ale soudce mýlil, opouští hru dobrovolně sám, zatímco nespravedlivě obviněný pokračuje.

PRAVIDLA PRO HERNÍ VARIANTU „ALIANCE“:

Po rozdělení loďstev si každý hráč vezme jednu pirátskou vlajku, jednu španělskou vlajku a postupně volí, za jakou alianci bude bojovat - za piráty nebo pod španělskou korunou. Vlajku vybrané aliance umístí hráč do výseku na velkém hracím plánu u svého moře.

Při hře dvou hráčů je tato volba zbytečná, ale možná. Při hře více hráčů platí, že první dva hráči volí libovolně. Třetí a případně čtvrtý hráč volí tak, aby byly ve hře zastoupeny obě vlajky a nikdy nenastala varianta tři proti jednomu. Hráči pak střílí pouze na moře nepřátelské aliance, nikoli na spojence. V samotné hře existují **tři základní varianty dodržování „ALIANCÍ“**:

- 1. TRADIČNÍ** - používá se pouze ve hře čtyř hráčů, kdy dojde k bitvě dvou proti dvěma. Hráči hrají celou hru pod jednou vlajkou. Po vypadnutí některého z hráčů se jeho případné zbývající střelivo převádí na spoluhráče z aliance, ale ten pokračuje ve hře sám. Má stále jen jeden výstřel na kolo, oproti dvěma nepřátelským. Vítězí celá aliance po potopení posledního plavidla protivníků (na konci mohou ve hře zůstat dva hráči pod jednou vlajkou a oba jsou vítězi).
- 2. DOHRÁVACÍ** - po vypadnutí jednoho z hráčů si zbývající hráči berou své vlajky a znovu volí alianci. První volí hráč, který jako poslední vystřelil. Postup je stejný jako na začátku hry. Zůstanou-li ve hře poslední dva hráči, již volit nemusí a hrají pouze proti sobě. Zbylé střelivo vrací vypadlý hráč do banku, nelze ho převést na spojence. Vítězem se stává hráč, který má jako poslední na námořní mapě alespoň jedno nepotopené plavidlo.
- 3. DIVOKÁ** - hráči mohou kdykoliv změnit alianci. Vlajku na velkém hracím plánu u svého moře vymění ve chvíli, kdy jsou na řadě. Přičemž nesmí ve stejném kole střílet. Zde je povolena přesila tři proti jednomu. Jinak - stejně jako ve 2. variantě - končí hráči vrací střelivo do banku a vítězí poslední hráč, který má alespoň jednu nepotopenou loď na své námořní mapě.

DOPORUČENÍ ZÁVĚREM

Hráči by se vždy na začátku měli dohodnout, jakou variantu hry zvolí. Jak budou vybírat plavidla. Zda budou hrát „ALIANCE“ a pokud ano - jak budou aliance dodržovat. Jednoduchou hru představuje například volba AUTOMATICKÉ dělení, bez ALIANCÍ, stejně jako při čtyřech hráčích varianta AUTOMATICKÉ dělení a TRADIČNÍ ALIANCE. Nejnáročnější je možnost TAJENÉ dělení a DIVOKÁ ALIANCE.

Ze všeho nejdůležitější je ovšem dobře se pobavit, takže pokud si hráči pravidla upraví podle svého, nikdo jim nebude bránit. Musí ale počítat s tím, že se pak těžko kvalifikují na oficiální Mistrovství světa. ☺

Příjemnou zábavu Vám přeje Bonaparte a con4PAS.