

Libertalia

PIRÁTI VZDUCHOMOŘÍ

Návrh hry: Paolo Mori
Ilustrace: Lamaro Smith

1-6 hráčů · 45-60 minut
věk 14+ · kompetitivní

V tomto světě se flotily pirátských lodí vydávají na vzdušných proudech za dobrodružstvím, poklady a slávou. Ty jakožto admirál velíš početné a velmi různorodé posádce, stejně tak ale tví pirátské rivalové na ostatních lodích flotily. Každý den přirazí flotila ke břehům některého z ostrovů a vyšle na něj jednoho člena posádky v naději, že se vrátí s pořádným dílem kořisti a s rekruty, kteří by rozšířili tvoji posádku.

Libertalia byla původně vydána v roce 2012. Deset let poté vám na počest původní hry přinášíme rozšířenou a upravenou edici – v úplně novém kabátu, se 40 postavami pro každého hráče, systémem reputace řešícím nerozhodné situace, luxusními žetony kořisti, robustním sólovým režimem a dalšími vylepšeními.

CÍL HRY

Ve hře Libertalia se hráči postupně vypraví na tři plavby představující tři kola hry. Na začátku každé plavby si vezmou do ruky shodnou sadu šesti karet postav. Každý den plavby si pak všichni hráči současně zvolí 1 postavu, kterou zahrají. Všechny vybrané postavy se pak vyskládají od nejnižší hodnoty po nejvyšší na ostrov (případné spory se řeší pomocí reputace). Hráči následně u svých postav aktivují denní schopnosti ve vzestupném pořadí a pak v sestupném pořadí získávají kořist, aktivují večerní schopnosti a vrací postavy zpět na loď. Na závěr se aktivují noční schopnosti postav na lodích hráčů.

Na konci každé z plaveb hráči aktivují všechny přístavní schopnosti postav a započítají si získané žetony kořisti a dublony. Postavy na lodi, žetony kořisti a dublony pak odhodí – zůstanou jim pouze postavy na ruce, které ještě nezahráli. Po skončení třetí plavby hráči odhalí svá konečná skóre, která ukážou, kdo se zapíše do historie jako ten nejbohatší pirát.

HERNÍ SOUČÁSTI

Společné

1 herní plán



54 dublonů
(kartonových mincí)

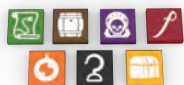


12× 18× 24×

7 destiček kořisti



48 žetonů kořisti
(10 map, 8 sudů,
8 relikvií, 6 šavlí,
6 amuletů, 6 háků
a 4 truhlice)



1 sáček



1 destička
námořního kadeta
(pro hru 2 hráčů)



Pro každého hráče

40 karet postav



1 počítadlo bodů



1 žeton
reputace



1 destička
hřbitova



PŘÍPRAVA HRY

Herní plán a destičky/žetony kořisti: Na stůl rozložte desku herního plánu (ostrova) v závislosti na tom, jakou partii chcete hrát:

Klidná (☁): Klidná strana ostrova používá jednodušší, přátelštější schopnosti.

Bouřlivá (☁): Bouřlivá strana ostrova nabízí složitější, úskočnější schopnosti.

Neprobádaná: U neprobádané varianty vyskládejte na kteroukoli ze stran herního plánu destičky kořisti (náhodnou stranou nahoru) tak, aby překryly destičky vytištěné na herním plánu. Užijte si divokou plavbu na volném moři! V ostatních režimech se tyto destičky nepoužívají. *Destičky kořisti se symbolem Automy (⚙) se používají pouze v sólové hře.*

Všechny žetony kořisti dejte do sáčku.

Komponenty hráčů: Každý hráč si vezme sadu 40 po sobě jdoucích karet postav (nemíchejte je), odpovídající počítadlo bodů nastavené na 0 a destičku hřbitova. Všechna počítadla bodů zůstávají během hry lícem nahoru (jsou veřejnou informací).

Smíchejte **všech 6** žetonů reputace (i žetony reputace hráčů, kteří nejsou ve hře) a vyskládejte je zleva doprava v náhodném pořadí na stupnici reputace.

Při hře 2 hráčů zakryjte druhé a třetí pole ostrova destičkou námořního kadeta. Žetony reputace obou hráčů náhodně položte na třetí a čtvrté políčko stupnice reputace (viz symbol ▲2P na herním plánu) a poté na ostatní políčka rozložte zbývající žetony reputace.



PŘÍPRAVA HRY PRO 3 HRÁČE (KLIDNÝ OSTROV)



PŘÍPRAVA PŘED KAŽDOU PLAVBOU

Žetony kořisti: Na vyznačená pole herního plánu rozložte žetony kořisti náhodně tažené ze sáčku (každé z polí představuje jeden den nadcházející plavby. Každá z trojice plaveb bude trvat jiný počet dní). Počet žetonů kořisti na každém ze dní nadcházející plavby odpovídá počtu hráčů.




Při hře 2 hráčů položte na každý den nadcházející plavby 3 žetony kořisti.

Karty postav: Vyberte hráče, jenž zamíchá svůj balíček postav, náhodně z něj táhne 6 karet a ukáže je ostatním. Stejnou šestici karet si pak ze svých balíčků vezmou do ruky i zbývající hráči. Příprava bude rychlejší, pokud bude karty před každou plavbou míchat a vybírat tentýž hráč, zatímco ostatním zůstanou balíčky seřazené podle čísel.

Po konci každé plavby zůstanou hráčům v ruce přebytečné postavy.

Ty budou před každou následující plavbou doplněny šestičí nových karet.

Dublony: Každý hráč obdrží tolik dublonů (žetonů mincí: ) , kolik udává číslo vytištěné pod jeho žetonem na stupnici reputace. Dublony každého z hráčů jsou veřejnou informací.



Sousedící hráči

Několik karet a destiček kořisti zmiňuje termín „sousedící hráč“. Sousedícím hráčem se rozumí hráč sedící bezprostředně nalevo či napravo od vás.

PRŮBĚH HRY

Partie hry Libertalia se skládá ze 3 plaveb, jež se postupně prodlužují (o 1 den). První plavba trvá 4 dny, druhá 5 dní a závěrečná 6 dní.

Každý den všichni hráči současně vyberou z ruky 1 kartu postavy a zahrají ji lícem dolů před sebe. Jakmile to provedou všichni hráči, jsou zahrané karty odhaleny a vyskládány do řady na pole ostrova – zleva doprava, od karty s nejnižší hodnotou po kartu s tou nejvyšší (hodnota udávají čísla od 1 do 40 v levém horním rohu karty). Pokud byly zahrány stejné postavy, uspořádají se v řadě dle reputace jejich hráčů (hráč s nejvyšší reputací umístí svou postavu nejvíce vpravo, hráč s druhou nejvyšší reputací dá postavu nalevo od předchozího hráče atd).

Poté hra pokračuje následujícími fázemi. Hráči v každé z nich aktivují (pouze) svou vlastní postavu a musí při tom aktivovat všechny její odpovídající schopnosti, nezmiňují-li výslovně slůvko „můžeš“.

Denní fáze (☀️): Každý hráč aktivuje denní schopnost své postavy (má-li jakou) – začíná se postavou zařazenou na ostrově nejvíce vlevo (postavou s nejnižší hodnotou) a pokračuje se postavou po postavě směrem doprava.

Večerní fáze (🌙): Nyní se bude začínat postavou zařazenou na ostrově nejvíce vpravo (tou s nejvyšší hodnotou) a pokračuje se doleva. Každý hráč, jenž má na ostrově postavu, při tom provede následující kroky:

1. Vezme si žeton kořisti (je-li k dispozici) z aktuálního dne, pokud text postavy neobsahuje jiný pokyn.
2. Má-li hráčova postava a/nebo nově získaný žeton kořisti nějakou večerní schopnost, tyto schopnosti se aktivují.
3. Nachází-li se hráčova postava stále ještě na ostrově, přesune ji lícem nahoru na svou loď (na stůl před sebe).

Pokud na konci večerní fáze zůstanou na aktuálním dni ležet žetony kořisti, vrátí se zpět do sáčku.

Noční fáze (🌑): Všichni hráči současně aktivují všechny noční schopnosti postav na své lodi. Noční schopnosti je možné aktivovat v libovolném pořadí.

Kdykoli během plavby hráč získá nebo ztrácí dublony, zaznamenává si to pouze pomocí žetonů mincí (nikoli prostřednictvím počítadla bodů). Pokud by tedy nastala situace, že by měl během aktuální plavby ztratit více dublonů, než má (klesly by pod 🪙), zůstane mu prostě jen 0 žetonů mincí. Hodnota na počítadle bodů se upravuje až na konci každé plavby.

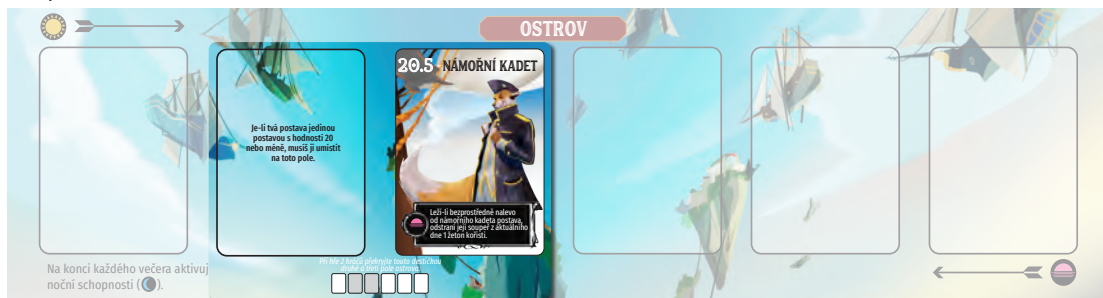
Kdykoli dostanou hráči pokyn odhodit některou z karet postav, položí ji lícem dolů na svou destičku hřbitova. Karty na svém vlastním hřbitově si lze kdykoli prohlédnout.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Ve hře 2 hráčů se použije destička námořního kadeta, která překryje druhé a třetí pole ostrova. Každý den nabízí 3 žetony kořisti (namísto obvyklého počtu odpovídajícího počtu hráčů).

Hráči své postavy řadí na ostrov na odpovídající pozici vzhledem k hodnotě námořního kadeta (20,5). Pokud je hráčova postava jedinou postavou s hodnotou 20 nebo nižší, musí ji hráč umístit na pole bezprostředně nalevo od námořního kadeta. Leží-li hráčova postava bezprostředně nalevo od námořního kadeta, večer – těsně před tím, než si tento hráč vezme žeton kořisti – odstraní jeho soupeř z aktuálního dne 1 žeton kořisti.

Odstraněný žeton se vrátí bez jakéhokoli efektu do sáčku. Námořní kadet se považuje za postavu, nemůže však být nikdy odhozen a nemůže cokoli získávat či dávat.



Příklad: Začíná 3. den plavby a **Jamey** zahraje banditu (hodnost 6), **Karel** pašeráka (hodnost 13) a **Magdaléna** také pašeráka (hodnost 13). Jameyho bandita má nejnižší hodnost, je tedy umístěn na ostrov na pole nejvíce vlevo. Karel má nižší reputaci než Magdaléna, následuje tedy jeho pašerák a nakonec pašerák Magdalény.



KONEC PLAVBY

Jakmile skončí noční fáze posledního dne plavby, provedou hráči tyto kroky:

Přístavní schopnosti (⚓): Hráči aktivují všechny přístavní schopnosti na žetonech kořisti a postavách na své lodi (v libovolném pořadí). Dublony utržené v tomto okamžiku si mohou hráči zaznamenat na svém počítadle bodů nyní, nebo vyčkat do dalšího kroku. Pořadí činností není možné „uhrát“ tak, aby se hráč vyhnul dočasnému poklesu pod 6.

Počítadla bodů: Hráči si na počítadle bodů přičtou hodnotu svých dublonů a tyto dublony pak odhodí. Hodnota všech počítadel představuje veřejnou informaci. Pokud některé z počítadel přesáhne po třetí plavbě hodnotu 99, nastaví se na 99 a zbývající bohatství se zaznamená pomocí žetonů dublonů.

Po skončení první a druhé plavby postupujte dle kroků přípravy na další plavbu (viz strana 3). Po skončení třetí plavby hra končí.

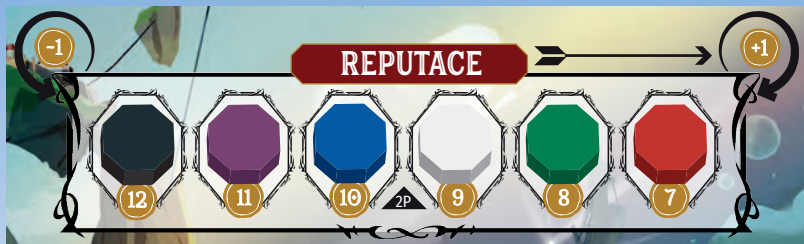
Hráči odhodí žetony kořisti a postavy na lodích:

Pokud text některé z postav či destiček kořisti neurčí jinak, přesunou se všechny žetony kořisti zpět do sáčku a všechny karty postav na lodi na hřbitov. Karty, které hráčům zbyly v ruce, jim však zůstávají, takže jeden hráč může mít při další plavbě postavy, které již protihráči poslali na hřbitov.

Na herním plánu by neměly ležet žádné žetony kořisti, protože nevyzvednuté žetony kořisti se na konci každé večerní fáze vrací do sáčku. Pokud na něm nějaké přece jen zůstaly, vraťte je tam nyní.

REPUTACE

Reputace slouží k řešení nerozhodných situací, většinou v případech, kdy více hráčů zahraje stejnou postavu. Reputaci lze ovlivňovat pomocí žetonů kořisti a postav. Čím více vpravo se žeton hráče na stupnici reputace nachází, tím je jeho reputace vyšší. **Příklad:** Magdaléna (zelená) i Jamey (červený) zahrají černého pasažera. Protože se Jameyho žeton reputace nachází napravo od žetonu reputace Magdalény, položí Jamey na ostrov svého černého pasažera víc vpravo.



Pokud si hráč zvýší reputaci, posune svůj žeton reputace o určený počet pozic doprava. Ostatní žetony mu uvolní místo tak, že se posunou doleva. **Příklad:** Jameyho žeton reputace (červený) leží na šesté pozici stupnice reputace, Magdalénin (zelený) na páté a Karlův (modrý) na třetí. Paolův zbrojíř mu zvýší reputaci o 2, jeho žeton se tedy přesune na pátou pozici a Magdalénin žeton se posune doleva na čtvrtou. Stejný postup probíhá, pokud se reputace některého z hráčů sníží, pouze v opačném směru.

Pokud by se měla hráčova reputace snížit o více pozic, než umožňuje stupnice, ztratí takový hráč **1** za každý posun mimo stupnici. Pokud by se měla hráčova reputace navýšit o více pozic, než umožňuje stupnice, získá takový hráč **1** za každý posun mimo stupnici. **Příklad:** Jamey má žeton reputace (červený) na pravém konci stupnice reputace a aktivuje schopnost postav, která by mu reputaci zvýšila o 2. Získává tedy místo toho 2 dublony.

Každá pozice na stupnici reputace má přiřazené číslo. Toto číslo udává počet dublonů, které daný hráč obdrží na začátku nové plavby. Všechny 6 pozic stupnice reputace je vždy plně obsazeno žetony, bez ohledu na počet hráčů.

ŽETONY A DESTIČKY KOŘISTI

Všechny žetony kořisti, jež hráč nashromáždil, představují veřejnou informaci. Pokud některá schopnost během plavby vyžaduje odhození žetonu kořisti, je vrácen do sáčku. Jinak žetony zůstávají v hráčově zásobě.

Schopnosti žetonů kořisti jsou popsány na herním plánu (a na destičkách kořisti u herní varianty „Neprobádaná“). Žetony kořisti s večerními schopnostmi se aktivují pouze při jejich prvotním získání, nikoli během následujících fází večera nebo při přesunu mezi hráči díky schopnostem postav. Jiné žetony kořisti mají schopnosti, které se aktivují během noci. Přístavní schopnosti se aktivují na konci plavby.

Na konci každé plavby se veškeré žetony kořisti vrací zpět do sáčku, pokud některá schopnost postavy či žetonu kořisti neurčí jinak (například schopnost na bouřlivé straně destičky herního plánu).

KONEC HRY

Po skončení třetí plavby odhalí všichni hráči své konečné skóre. Je-li výsledek nerozhodný, stává se vítězem hráč, který si vydobyl nejvyšší reputaci. Kdo bude nejbohatším pirátem nebeských ostrovů?

POZNÁMKA VYDAVATELE (JAMEY STEGMAIER)

Libertalia je první hrou, která nevznikla výhradně ve vydavatelství Stonemaier Games. Jde o novou edici starší hry, která již není na trhu a která byla původně publikována jiným vydavatelem. Libertalii od vydavatelství Marabunta jsem si zamiloval od chvíle, kdy jsem si ji po jejím prvním vydání zahrál. Simultánně probíhající tahy omezují neplodné čekání na minimum a umožňují bezproblémovou hru až 6 hráčů. Chvilky, kdy se odhalí zahrané karty, je pokaždé požítkem a při rozhodování, které postavy přenesou do další plavby, si člověk připadá opravdu jako úskočný pirát.

V roce 2020 jsem během pandemie začal Libertalii znovu hrát na Board Game Areně. Kdykoli jsem se pak o ní zmínil na sociálních sítích, objevilo se pokaždé několik reakcí vyjadřujících různými slovy tentýž postesk „Kéž by se ta hra dala někde sehnat!“ Někdo dokonce během mého pravidelného live chatu na Facebooku poznamenal, že bych se měl na ni pokusit získat práva a vytisknout verzi od Stonemaier Games.

Jen tak z rozmaru jsem opravdu Asmodee i Paola Moriho kontaktoval a obě strany potvrdily, že se práva vrátila k autorovi. Paolo s myšlenkou, aby Stonemaier Games vydaly úplně novou edici, souhlasil, a tak jsme se s chutí pustili do aktualizace některých mechanik. Přidali jsme také nové postavy a předělali mnohé z původních karet. Svůj díl skvělé práce na vydání odvedl také výtvarník Lamaro Smith, který pro tohle pirátské dobrodružství vytvořil úplně nový svět. Doufám, že si hru Libertalia: Piráti vzduchomoří zamilujete!

V následujícím seznamu se můžete podívat na změny oproti původnímu vydání:

Více postav: Hra nyní nabízí 40 postav namísto 30.

Schopnosti žetonů: Každý žeton kořisti se nyní pojí s oboustrannou destičkou, která určuje benefity žetonu. Můžete hrát na „klidné“ straně ostrova (s jednoduššími a přátelštějšími schopnostmi), na „bouřlivé“ straně (se složitějšími a zákeřnějšími schopnostmi), nebo vyplout do neprobádaných vod s náhodným mixem obou variant.

Dobírání a hraní postav: Hru začnete se 6 postavami, ze kterých při první plavbě zahrajete jen 4. Poté získáte dalších 6 postav a při druhé plavbě zahrajete z ruky 5 postav. Nakonec získáte dalších 6 postav a při třetí plavbě zahrajete z ruky 6 postav.

Reputace: Původní pravidla pro řešení nerozhodných situací nahrazuje jednoduchý systém reputace. Pokud zahrajete stejnou postavu jako soupeř, hráč s vyšší reputací umísťuje postavu na ostrov dále vpravo. Reputace také určuje množství dublonů, jež obdržíte na začátku každé plavby.

Veřejné a tajné informace: Destičky kořisti jsou nyní oboustranné, což usnadňuje přípravu hry, ale znemožňuje utajení. Proto zůstávají po celou dobu hry veřejnou informací. Hráči si nyní zaznamenávají nahromaděné bohatství na vlastních počítadlech bodů, nahrazujících destičky v původní hře (pořád představují veřejnou informaci).

Odhazovací balíček (hřbitov): Každý hráč nyní vlastní svůj hřbitov, na který během plavby a na jejím konci odhazuje postavy. Některé karty postav se hřbitovem interagují.

Režim pro 2 hráče: Hry ve dvou nyní díky destičce námořního kadeta o něco více připomínají hru ve třech. Kadet přidává jednomu z hráčů další možnost volby (nepřidává však žádného umělého protihráče).

Sólový režim: Libertalii si nyní můžete díky Automě zahrát i jako sólovou hru, popsanou v samostatných pravidlech.

Zvláštní poděkování si zaslouží Mr. Cuddington (za rámečky karet postav) a Christine Santana za péči o grafický design.

	KLIDNÝ
	BOUŘLIVÝ
	DENNÍ FÁZE
	VEČERNÍ FÁZE
	NOČNÍ FÁZE
	PŘÍSTAVNÍ
	DUBLON

Před každou plavbou

1. Rozložte žetony kořisti (1 za každého hráče nebo 3 pro dva hráče).
2. Vezměte si shodnou šestici karet postav.
3. Vezměte si dublony dle své reputace.

Konec každé plavby

1. Aktivujte přístavní schopnosti (⚓) postav a kořisti.
2. Upravte počítadla bodů a odhodte dublony.
3. Odhodte žetony kořisti a postavy na lodích.

Rádi byste shlédli výukové video?

Navštivte stonemaiergames.com/games/libertalia/media-reviews.

Trápí vás nějaká nejasnost v pravidlech?

Zeptejte se nás ve facebookové skupině „Hry nás baví“.

Potřebujete náhradní díly?

Napište na info@albi.cz.

Chcete dostávat novinky od Stonemaier Games?

Odebírejte měsíční newsletter na stonemaiergames.com/e-newsletter.



STONEMAIER
GAMES