



LOVCI POKLADŮ



HRA OBSAHUJE

- 81 karet herního plánu
- 4 karty námořních lodí
- 41 žetonů mincí
- 16 ks figurek námořníků ve 4 barvách

CÍL HRY

Každý hráč – lovec pokladů – má pro své výpravy k dispozici loď a čtyři námořníky. Cílem hry je nalézt, ochránit před ostatními hráči a dopravit na loď co největší poklad.

PŘÍPRAVA KE HŘE

Karty herního plánu se otočí rubem nahoru, zamíchají a sestaví k sobě do čtverce 9 × 9 karet. Do středu čtverce se umístí karta větrné růžice, která má všechny šipky (cípy) žluté. Tato karta se jako jediná položí lícem (obrázkem) nahoru.

Hráči se dohodnou nebo vylosují pořadí, v jakém budou hrát. Každý hráč umístí svou loď k libovolné kartě (hrot lodi směřuje ke kartě) na té straně herního plánu, u které sedí. Na loď hráč postaví čtyři figurky námořníků odpovídající barvy.

POHYB LODÍ

Lodě se ve hře pohybují pouze po obvodu herního plánu, který představuje mořskou hladinu, a to vždy o jednu kartu doprava nebo doleva. Lodě nevstupují na karty. Hráč si může vybrat mezi tahem lodí nebo figurkou, pokud mu další pravidla neurčí jinak. V jednom tahu nelze pohybovat zároveň lodí i námořníkem. Pohyb lodí přes roh se považuje za dva tahy.

POHYB NÁMOŘNÍKŮ

Námořník smí vstoupit do moře pouze z lodí, a to jen v kolmém směru. Šikmo přes rohy karet se z lodí vystupovat a do ní nastupovat nesmí. Uvnitř hracího pole se smí námořník pohybovat všemi směry, kolmo i šikmo do všech stran, ale pouze o jedno políčko, pokud mu karta nepřikáže jiný druh pohybu.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Podle určeného pořadí vstupují hráči s námořníky do hracího pole s cílem objevit poklady a dopravit je na vlastní loď. Před každým pohybem hráč obrátí dosud neobrácenou kartu, na kterou se chystá vstoupit.

Tyto karty svými symboly buď ovlivňují jeho další pohyb, nebo představují poklady, které hráč hledá. Po obrácení zůstává karta po zbytek hry otočená obrázkem nahoru. Během hry může na obrácenou kartu vstoupit kterýkoliv jiný námořník a kartu podle jejího účinku využít.

KARTY POKLADŮ

Níže na uvedených kartách jsou vyobrazeny různé druhy pokladů a nad nimi jim odpovídající hodnoty. Žetony uvedených hodnot se v daném počtu položí na objevený poklad. Tyto žetony musí námořník po jednom odnést na loď. Odnášení se provádí tak, že hráč s figurkou přesune i žeton.



SYMBOLY KARET



Větrná růžice – námořník pokračuje v dalším tahu směrem označeným žlutou šipkou. U růžic, které mají žluté šipky do více směrů, pokračuje hráč v tahu směrem podle vlastní volby v jednom z těchto směrů.



Mořský koník – prodlužuje pohyb námořníka dle vlastní volby buď o jedno pole vpřed a o dvě stranou, nebo o dvě vpřed a o jedno stranou (jako kůň v šachu).



Delfín – námořník pokračuje o jedno až dvě pole (podle svého uvážení) v libovolném směru.



Hvězdice – námořník se vrátí o dvě políčka zpět tím směrem, ze kterého na hvězdicu přišel. Pokud námořník nese poklad, zanechá ho na posledním políčku před hvězdicí.



Žralok – námořník se stal obětí žraloka a je pro další hru ztracen. Figurka vypadává ze hry, stejně jako žeton pokladu, pokud námořník nějaký nese.



Rejnok – námořník je úderem rejnoka vržen mimo hrací pole ve směru jeho ocasu. Pokud nese poklad, zanechá ho na posledním poli, ze kterého na rejnoka narazil. Aby se námořník mohl

dostat zpět do hry, musí nejprve dosáhnout vlastní lodi. Pohybem o jedno pole po obvodu herního plánu na loď doplave, nebo pro něj loď stejným způsobem dojde. Brání-li námořníkovi v pohybu cizí loď, může být touto lodí zajat a musí majiteli lodi sloužit.



Želva – námořník je při setkání s želvou zdržen a jeden tah s ním hráč nesmí hrát. Může provést tah buď lodí, nebo jiným námořníkem. Na tuto kartu se smí vstoupit i s neseným pokladem.



Chobotnice – ze zajetí chobotnice lze námořníka osvobodit jen dalším vlastním námořníkem. Pokud na tuto kartu vstoupí cizí námořník, zajatá figurka je sice osvobozena, ale musí

se vrátit na svoji loď. Zajme-li chobotnice námořníka s pokladem, patří poklad osvoboditeli. Po osvobození námořníci pokračují ve hře dalším tahem.



Uragán – námořník je uragánem vržen zpět na vlastní loď. Pokud nese poklad, zanechá jej na poli, ze kterého na kartu uragánu vstoupil.



Ostrov – na tuto kartu lze vstoupit kdykoliv, ale pouze bez pokladu. Pokud námořník nese poklad, musí ho zanechat na posledním poli před vstupem na ostrov.



Sopky – sopky zdrží námořníka o jeden až tři tahy, podle počtu sopek na kartě. Hráč musí hrát v následujících tazích pouze lodí.



Volné moře – karty, které námořníka v ničem neomezuji.

ZVLÁŠTNÍ KARTY



Neptun – námořník, který kartu Neptuna objeví, může využít jeho moci a dostat se na libovolné pole herního plánu nebo na soupeřovu loď, pokud na ní není posádka. Tuto kartu lze

použít jen jednou během hry, ale nikoliv v tom tahu, kdy byla objevena.



Mořská panna – přináší svému objeviteli jeden z objevených pokladů, který není střežen nebo nesen. Pomoc mořské panny lze využít ihned nebo v pozdějších tazích, ale pouze jednou.

Jestliže se hráč rozhodne pro pozdější využití těchto dvou zvláštních karet, musí na nich se svým námořníkem až do použití setrvat. Pokud je z této karty soupeřem vypuzen, přechází kouzlo na soupeře. Pokud před využitím námořník zvláštní kartu opustí, kouzlo nenávratně zaniká.

TAKTICKÁ PRAVIDLA

Pole, které je obsazeno dvěma námořníky ze stejné lodi, již nelze obsadit soupeřem. Jestliže má hráč ve hře posledního námořníka a otočí kartu se sopkami, které mu přikazují pohyb pouze lodí, pak 1–3 tahy nehraje. Při vyhození figurky ze hry mimo herní plochu přes rohovou kartu si může hráč vybrat tu stranu herního plánu, která je výhodnější pro umístění vyhozené figurky mimo pole. Objevený poklad se ještě nestává majetkem objevitele. Mohou o něj bojovat i ostatní hráči. Poklad je v bezpečí teprve na lodi, pokud je tato střežena alespoň jedním námořníkem. Pokud na pole obsazené jedním námořníkem vstoupí soupeř, vyhodí námořníka na jeho loď. Nese-li námořník poklad (žeton), může se soupeř žetonu zmocnit tak, že vstoupí na pole obsazené námořníkem s pokladem. Tento námořník je tím vyhozen na svoji loď a žeton zůstává na tomto poli. Námořník nesoucí poklad nesmí s tímto pokladem vstoupit na dosud neotočenou kartu. Pokud chce hráč přesto tuto kartu otočit, musí poklad zanechat na poli, ze kterého na neotočenou kartu vstupuje, a pak pokud mu to karta dovolí, se pro něj vrátit. Pokud se loď některého hráče ocitne bez posádky, může být vstupem jiného hráče zajata i se všemi poklady, které na ni již byly dopraveny. Rovněž námořníci v moři patřící na tuto loď se stávají i s nesenými poklady zajatci. Hráč, který se lodi zmocnil, pokračuje ve hře i se zajatou lodí a se zajatými námořníky. Hráč, jemuž byla loď zajata, vypadává ze hry.

KONEC HRY

Hra končí, jestliže jsou všechny poklady objeveny a odneseny na loď, nebo když se jeden hráč zmocnil lodí všech soupeřů. Vítězem se stává ten, kdo vlastní po skončení hry nejvyšší hodnotu pokladů.

Tato pravidla si můžete upravit podle vlastního uvážení. Přejeme hodně zábavy při hře!



LOVCI POKLADOV



HRA OBSAHUJE

- 81 kariet hracieho plánu
- 4 karty námorných lodí
- 41 žetónov mincí
- 16 ks figúrok námorníkov v 4 farbách

CIEĽ HRY

Každý hráč – lovec pokladov – má pre svoje výpravy k dispozícii loď a štyroch námorníkov. Cieľom hry je nájsť, ochrániť pred ostatnými hráčmi a dopraviť na loď čo najväčší poklad.

PRÍPRAVA NA HRU

Karty hracieho plánu sa otočia rubom nahor, zamiešajú a zostavia k sebe do štvorca 9 × 9 kariet. Do stredu štvorca sa umiestni karta veternej ružice, ktorá má všetky šípky (cípy) žlté. Táto karta sa ako jediná položí lícom (obrázkom) nahor. Hráči sa dohodnú alebo vylosujú poradie, v akom budú hrať. Každý hráč umiestni svoju loď k ľubovoľnej karte (hrot lode smeruje ku karte) na tej strane hracieho plánu, pri ktorej sedí. Na loď hráč postaví štyri figúrky námorníkov zodpovedajúcej farby.

POHYB LODÍ

Lode sa v hre pohybujú iba po obvode hracieho plánu, ktorý predstavuje morskú hladinu, a to vždy o jednu kartu doprava alebo doľava. Lode nevstupujú na karty. Hráč si môže vybrať medzi ťahom loďou alebo figúrkou, pokiaľ mu ďalšie pravidlá neurčia inak. V jednom ťahu nie je možné pohybovať zároveň loďou aj námorníkom. Pohyb loďou cez roh sa považuje za dva ťahy.

POHYB NÁMORNÍKOV

Námorník smie vstúpiť do mora iba z lode a iba v kolmom smere. Šikmo cez rohy kariet sa z lode vystupovať a nastupovať do nej nesmie. Vnútri hracieho poľa sa smie námorník pohybovať všetkými smermi, kolmo i šikmo na všetky strany, ale iba o jedno políčko, ak mu karta neprikáže iný druh pohybu.

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

Podľa určeného poradia vstupujú hráči s námorníkmi do hracieho poľa s cieľom objaviť poklady a dopraviť ich na vlastnú loď. Pred každým pohybom hráč obráti doposiaľ neobrátenú kartu, na ktorú sa chystá vstúpiť. Tieto karty svojimi symbolmi budú ovplyvňujú jeho ďalší pohyb,

alebo predstavujú poklady, ktoré hráč hľadá. Po obrátení ostáva karta po zvyšok hry obrátená obrázkom nahor. Počas hry môže na obrátenú kartu vstúpiť ktorýkoľvek iný námorník a kartu podľa jej účinku využiť.

KARTY POKLADOV

Dole na uvedených kartách sú vyobrazené rôzne druhy pokladov a nad nimi im zodpovedajúce hodnoty. Žetóny uvedených hodnôt sa v danom počte položia na objavený poklad. Tieto žetóny musí námorník po jednom ponosiť na loď. Odnášanie sa robí tak, že hráč s figúrkou presúva aj žetón



SYMBOLY KARIET



Veterná ružica – námorník pokračuje v ďalšom ťahu smerom označeným žltou šípkou. U ružíc, ktoré majú žlté šípky na viac smerov, pokračuje hráč v ťahu smerom podľa vlastnej voľby v jednom z týchto smerov.



Morský koník – predlžuje pohyb námorníka podľa vlastnej voľby buď o jedno pole vpred a o dve do strany, alebo o dve vpred a o jedno stranou (ako kôň v šachu).



Delfín – námorník pokračuje o jedno až dve polia (podľa svojho uváženia) v ľubovoľnom smere.



Hviezdice – námorník sa vráti o dve polia späť tým smerom, z ktorého na hviezdicu prišiel. Pokiaľ námorník nesie poklad, zanechá ho na poslednom políčku pred hviezdicou.



Žralok – námorník sa stal obeťou žraloka a je pre ďalšiu hru stratený. Figúrka vypadáva z hry, rovnako ako žetón pokladu, pokiaľ námorník nejaky nesie.



Raja – námorník je úderom raje vrhnutý mimo hracieho poľa v smere jej chvosta. Pokiaľ nesie poklad, zanechá ho na poslednom poličku, z ktorého na raju narazil. Aby sa námorník mohol dostať späť do hry, musí najprv dosiahnuť vlastnú loď. Pohybom o jedno pole po obvode hracieho plánu na loď dopláva, alebo pre neho loď rovnakým spôsobom príde. Ak námorníkovi bráni v pohybe cudzia loď, môže byť touto loďou zajatý a musí majiteľovi lode slúžiť.



Korytnačka – námorník je pri stretnutí s korytnačkou zdržaný a jeden ťah s ním hráč nesmie hrať. Môže urobiť ťah buď loďou, alebo iným námorníkom. Na túto kartu sa smie vstúpiť aj s neseným pokladom.



Chobotnica – zo zajatia chobotnice možno námorníka oslobodiť iba ďalším vlastným námorníkom. Pokiaľ na túto kartu vstúpi cudzí námorník, zajatá figúrka je síce oslobodená, ale musí sa vrátiť na svoju loď. Ak zajme chobotnica námorníka s pokladom, patrí poklad osloboditeľovi. Po oslobodení námorníci pokračujú v hre ďalším ťahom.



Uragán – námorník je uragánom vrhnutý späť na vlastnú loď. Pokiaľ nesie poklad, zanechá ho na poličku, z ktorého na kartu uragánu vstúpil.



Ostrov – na túto kartu možno vstúpiť kedykoľvek, ale iba bez pokladov. Pokiaľ námorník nesie poklad, musí ho zanechať na poslednom poličku pred vstupom na ostrov.



Sopky – sopky zdržia námorníka o jeden až tri ťahy, podľa počtu sopiek na karte. Hráč musí hrať v nasledujúcich ťahoch iba loďou.



Volné more – karty, ktoré námorníka v ničom neobmedzujú.

ZVLÁŠTNE KARTY



Neptún – námorník, ktorý kartu Neptúna objaví, môže využiť jeho moc a dostať sa na ľubovoľné pole hracieho plánu alebo na súperovu loď, pokiaľ na nej nie je posádka. Túto kartu možno použiť iba raz počas hry, nie však v tom ťahu, kedy bola objavená.



Morská panna – prináša svojmu objaviteľovi jeden z objavených pokladov, ktorý nie je strážený alebo nesený. Pomoc morskej panny možno využiť ihneď alebo v neskorších ťahoch, ale iba raz. Ak sa hráč rozhodne pre neskoršie využitie týchto dvoch zvláštnych kariet, musí na nich so svojim námorníkom až do použitia zotrvať. Pokiaľ je z tejto karty súperom vyhodnený, prechádza kúzlo na súpera. Ak pred využitím námorník zvláštnu kartu opustí, kúzlo nenávratne zaniká.

TAKTICKÉ PRAVIDLÁ

Pole, ktoré je obsadené dvomi námorníkmi z rovnakej lode, už nemožno obsadiť súperom. Pokiaľ má hráč v hre posledného námorníka a otočí kartu so sopskami, ktoré mu prikazujú pohyb iba loďou, potom 1 – 3 ťahy nehrá. Pri vyhodnení figúrky z hry mimo hraciu plochu cez rohové kartu si môže hráč vybrať tú stranu hracieho plánu, ktorá je výhodnejšia pre umiestnenie vyhodenej figúrky mimo pole. Objavený poklad sa ešte nestáva majetkom objaviteľa. Môžu o neho bojovať aj ostatní hráči. Poklad je v bezpečí až na lodi, pokiaľ je strážená aspoň jedným námorníkom. Pokiaľ na pole obsadené jedným námorníkom vstúpi súper, vyhodí námorníka na jeho loď. Pokiaľ nesie námorník poklad (žetón), môže sa súper žetónu zmocniť tak, že vstúpi na pole obsadené námorníkom s pokladom. Tento námorník je tým vyhodnený na svoju loď a žetón ostáva na tomto poli. Námorník nesúci poklad nesmie s týmto pokladom vstúpiť na doposiaľ neotočenú kartu. Ak chce hráč aj tak túto kartu otočiť, musí poklad zanechať na poli, z ktorého na neotočenú kartu vstupuje, a potom, pokiaľ mu to karta dovolí, sa pre neho vrátiť. Pokiaľ sa loď niektorého hráča ocitne bez posádky, môže byť vstupom iného hráča zajatá aj so všetkými pokladmi, ktoré na ňu už boli dopravené. Rovnako aj námorníci v mori patriaci na túto loď sa stávajú aj s nesenými pokladmi zajatcami. Hráč, ktorý sa lode zmocní, pokračuje v hre aj so zajatou loďou a so zajatými námorníkmi. Hráč, ktorému bola loď zajatá, vypadáva z hry.

KONIEC HRY

Hra končí, pokiaľ sú všetky poklady objavené a odnesené na lode, alebo keď sa jeden hráč zmocní lodí všetkých súperov. Víťazom sa stáva ten, kto vlastní po skončení hry najvyššiu hodnotu pokladov.

Tieto pravidlá si môžete upraviť podľa vlastného uváženia. Prajeme veľa zábavy pri hre!

Dino Toys s. r. o.
K Pískovné 108
295 01 Mnichovo Hradište
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in Czech Republic.



97720470