

BARRAKUDA CZ

Vítejte v kolumbijské Cartageně!

Koloniální domy v tomto historickém městě jsou svědectvím jeho pestré minulosti. Váš však spíše zajímají staré vraky lodí... Přesněji řečeno potopené španělské galeony plné zlata! Je čas se vydat na staromódní podmořskou honbu za pokladem. Co jste nečekali, je to, že několik z vás objevilo legendy o těchto pohřbených bohatstvích.

A aby toho nebylo málo, barakuda slídí po vracích těž.



2-4



20'



8-99

Autor hry
Isaac Pante

Ilustrace
Ajša Zdravković



Překlad do češtiny
Radek Rath Malý

KOMPONENTY



20 karet
pohybu



4 karty
barakudy



12 karet
lodních vraků



36 zlatáků
(hodnota 1 a 3)



1 figurka
barakudy



4 karty pytlů
na zlatáky



4 karty
trezorů



4 figurky
potápěčů



1 kostka vzdálenosti
(s vlnami)
1 kostka směru

CÍL HRY

Prozkoumejte vraky lodí a buďte první, kdo se s pomocí svého pytle vrátí s 8 zlatáky do trezoru na své lodi. Volte svůj pohyb opatrně tak, abyste se vyhnuli soupeřům anebo je oloupili o jejich pytel plný zlata. Odežte barakudu pryč, anebo ji pošlete směrem ke svým soupeřům.

PŘÍPRAVA HRY

(viz. níže)

PŘEHLED KOLA

V každém kole postupujte podle těchto 3 kroků:

1. Pohyb potápěčů
2. Pohyb barakudy
3. Vyhodnocení

1. POHYB POTÁPĚČŮ

V každém kole můžete buď prozkoumat vraky lodí (pomocí karet pohybu), nebo se pokusit ovládnout barakudu (pomocí karty barakudy).

Všichni hráči si současně vyberou jednu kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebe. Když jsou všichni připraveni, odkryje každý svou zvolenou kartu. Pokud jste zahráli kartu pohybu, umístíte svého potápěče na příslušný lodní vrak. Pokud jste zahráli kartu barakudy, zůstáváte na místě, kde položte svého potápěče na bok.

Každou kartu pohybu, kterou jste zahráli, umístíte před sebe lícem nahoru a neměňte v průběhu hry jejich zahrané pořadí. **Tyto karty určí iniciativu.** Všechny karty barakudy, které byly zahrány, jsou umístěny do středu stolu. Pokud jste právě zahráli vaši poslední kartu pohybu, vezměte si je všechny zpět do ruky.

2. POHYB BARAKUDY

Pokud nebyla zahrána žádná karta barakudy či jich bylo zahráno více než jedna, hodte dvěma kostkami. Barakuda se pohne o určitý počet karet (o jednu či dvě) podle kostky vzdálenosti ve směru lodního vraku udaného padlým číslem na kostce směru.

Barakuda se vždy vydá nejkratší cestou směrem ke svému cíli. Pokud je několik možných tras, projde kolem vraku lodi s nejvyšší hodnotou.

Pokud byla zahrána právě jedna karta barakudy, příslušnému hráči se podařilo barakudu odlákat. Tento hráč si hodí pouze kostkou vzdálenosti a pohne barakudou v libovolném směru. Kostka určuje maximální vzdálenost, o kterou se může pohnout. Hráč má dovoleno zastavit pohyb barakudy dříve, než toto maximum vyčerpá, anebo dokonce barakudu ponechat na lodním vraku, na kterém se právě nalézá.



Poznámka: Barakuda se nemůže pohybovat diagonálně.



PŘÍPRAVA HRY



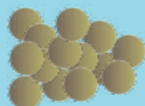
A

Sestavte dno oceánu tak, že vezmete 6 karet lodních vraků se symbolem na rubu. Zamíchejte je a položte je na stůl lícem nahoru tak, aby každá karta byla spojena s jinou kartou alespoň jednou stranou. Zbylé karty lodních vraků vraťte zpět do krabice.



B

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si odpovídajících 5 karet pohybu a kartu barakudy, které si dá do ruky. Kartu pytle, kartu trezoru a figurku potápěče nechá položen před sebou na stole.



C

Zlatáky jsou v hodnotách 1 a 3 (Zlatákem se rozumí ten s hodnotou 1, zlaták o hodnotě 3 slouží pouze ke směně za tři zlatáky s hodnotou 1.) Každý hráč umístí dva zlatáky na svůj pytel. Umístíte zbývající zlatáky do obecné zásoby.



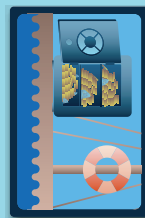
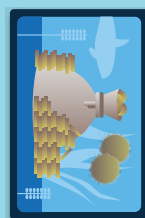
D

Umístíte obě kostky v dosahu všech hráčů.

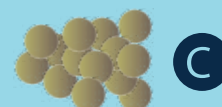
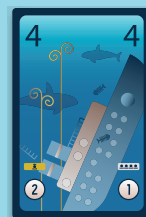


E

Umístíte figurku barakudy na lodní vrak s číslem 6.



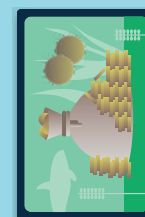
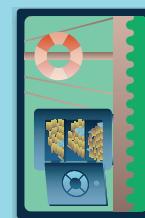
D



C



B



Příklad umístění karty vraku pro vaši první hru.


VYHODNOCENÍ

Vyřešte karty ztroskotání ve vzestupném pořadí. Existují tři možné scénáře.

1. Jste na kartě přítomni sami (a bez přítomné barakudy). Provedte speciální akci a obecnou akci na příslušném lodním vraku (viz AKCE LODNÍCH VRAKŮ).

2. Vy a barakuda jste na stejném lodním vraku. Upustte všechny zlatáky ze svého pytle. Každý vrak může obsahovat maximálně 4 zlatáky. Jakékoliv další zlatáky přesahující toto množství jsou umístěny do obecné zásoby (namísto ponechání na kartě vraku). Můžete vykonat pouze obecnou akci. Takto ztracené zlatáky mohou být sebrány počínaje od příštího kola a to dalším hráčem, jehož potápěč stojí vzpřímeně na daném vraku a který má iniciativu (tento sběr se nepočítá jako akce a probíhá na začátku fáze Vyhodnocení).

3. Na jedné kartě stojí několik hráčů (a bez barakudy).

 **Hráč s nejmenším počtem vyložených karet pohybu před sebou má iniciativu.**

3A. Hráč s iniciativou se rozhodne buď provést speciální akci, nebo se rozhodne oloupit jednoho z ostatních přítomných hráčů (přidejte si do svého pytle veškerý obsah pytle jednoho přítomného hráče). Poté všichni hráči, jejichž potápěči jsou na vraku přítomni, provedou obecnou akci.

3B. Pokud je po určení iniciativy stav nerozhodný pro stejný počet zahráných karet pohybu, všichni hráči s přítomným vzpřímeným potápěčem na daném vraku vykonají obecnou akci.

NA KONCI KAŽDÉHO KOLA

• Postavte ležící (na bok obrácené) potápěče.

• Pokud vám akce lodního vraku umožňují vzít si zpět karty pohybu, vždy začnete s těmi nejstaršími (tedy těmi, které jste hráli jako první).

• Pokud je figurka barakudy na lodním vraku s číslem 6 či pokud byly zahrány všechny karty barakudy, každý si vezme zpět do ruky svou kartu barakudy.

KONEC HRY

První hráč, který si zajistí zlatáky o celkové hodnotě 8 či více ve svém trezoru, se stává vítězem hry.

VARIANTY HRY

• Rozmístění karet lodních vraků v níže uvedeném příkladu nezpůsobí, že by se barakuda chovala příliš agresivně. Jiná rozestavení - jednodušší i náročnější - naleznete na adrese isaacpante.net/barakuda/. Stanovení úrovně nebezpečnosti oceánského dna je jen na vás!

• Skončili jste příliš brzy? Prodlužte si hru tím, že budete hrát na dosažení 10 zlatáků (namísto pouhých 8)!

Hráči, kteří zahráli kartu barakudy:

- Neprovádí akce lodních vraků, na kterých se zastavil jejich potápěč;
- Mohou být okradeni bez ohledu na jejich iniciativu;
- Jsou chráněni před barakudou za předpokladu, že nad ní mají kontrolu.

Pohyb potápěčů

Červený, modrý, žlutý a zelený zahráli karty **2, 4, 2 a 3** v odpovídajícím pořadí. Každý umístí svého potápěče na příslušnou kartu vraku lodi.

Pohyb barakudy

Nikdo nezahrál kartu barakudy, takže se hodí oběma kostkami. Barakuda se pohne o vzdálenost 2 směrem k vraku lodi s číslem 3. Projde kolem vraku lodi s číslem 2 (protože má vyšší hodnotu než vrak číslo 1), ignoruje **červeného a žlutého** potápěče a připojí se k potápěči **zelenému**.

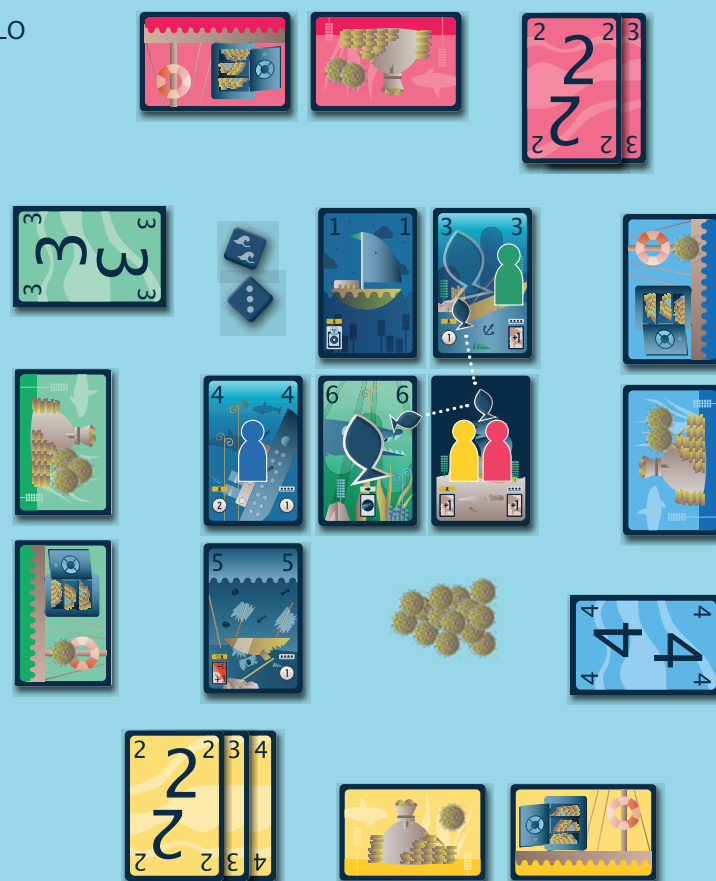
Vyhodnocení

A. Protože žlutý zahrál více karet pohybu než **červený**, má **červený** iniciativu a může se rozhodnout, že buď okrade **žlutého** (o jeho jediný zlaták v pytlí), nebo provede speciální akci. **Žlutý a červený** pak provedou obecnou akci.

B. Jelikož je **zelený** na stejném vraku jako barakuda, upustí své 3 zlatáky (přesune je ze svého pytle na vrak lodi), ale samozřejmě si uchrání dříve uschovaný zlaták do trezoru. (Tento zlaták nemůže být ukraden ostatními hráči ani ztracen pod náparem barakudy.) Poté **zelený** provede obecnou akci.

C. **Modrý** je na vraku lodi sám a může provést všechny akce na kartě vraku a celkem tak získá 3 zlatáky (2 díky speciální akci a 1 díky akci obecné).

UKÁZKOVÉ KOLO



NA KONCI KAŽDÉHO KOLA

• Postavte ležící (na bok obrácené) potápěče.

• Pokud vám akce lodního vraku umožňují vzít si zpět karty pohybu, vždy začnete s těmi nejstaršími (tedy těmi, které jste hráli jako první).

• Pokud je figurka barakudy na lodním vraku s číslem 6 či pokud byly zahrány všechny karty barakudy, každý si vezme zpět do ruky svou kartu barakudy.

KONEC HRY

První hráč, který si zajistí zlatáky o celkové hodnotě 8 či více ve svém trezoru, se stává vítězem hry.

VARIANTY HRY


• Rozmístění karet lodních vraků v níže uvedeném příkladu nezpůsobí, že by se barakuda chovala příliš agresivně. Jiná rozestavení - jednodušší i náročnější - naleznete na adrese isaacpante.net/barakuda/. Stanovení úrovně nebezpečnosti oceánského dna je jen na vás!

• Skončili jste příliš brzy? Prodlužte si hru tím, že budete hrát na dosažení 10 zlatáků (namísto pouhých 8)!

TÝMOVÁ HRA

- Každý hráč má stále svůj vlastní pytel na zlatáky, ale hráči v týmu sdílí jeden trezor.
- Členové týmu spolu mohou komunikovat před zahráním svých karet.
- Pokud jsou dva členové stejného týmu na stejném vraku lodi, mohou si vyměnit libovolný počet zlatáků ve svých pytlech. Tato výměna se počítá jako zvláštní akce pro jednoho hráče z týmu. Týmy mohou tuto akci provést pouze tehdy, pokud disponují iniciativou (oproti týmu soupeřů).
- Váš tým vyhrává, pokud se vám podařilo umístit 12 nebo více zlatáků do svého trezoru.

DALŠÍ KARTY LODNÍCH VRAKŮ

Hra se hraje s dodatečnými 6 kartami lodních vraků. Můžete nahradit jednu či dvě počáteční  karty kartami novými. Dbejte na to, abyste vyměnili karty, na kterých je zobrazeno stejné číslo, tedy abyste měli vždy šest různých čísel.



KARTY LODNÍCH VRAKŮ (vysvětlení ikon)



Speciální akce

Tuto akci můžete provést pouze tehdy, jste-li na kartě sami či máte-li iniciativu.



Obecná akce

Tuto akci můžete provést, pokud váš potápěč je vzpřímený a sdílí lodní vrak s alespoň jedním dalším potápěčem.



Pokud si vyberete červenou část ikony akce, tuto akci proveďte až na samém konci kola poté, co si ostatní hráči vzali zpět své karty.



Tato akce se spustí, když se figurka barakudy zastaví na tomto lodním vraku.

AKCE LODNÍCH VRAKŮ (vysvětlení ikon)



Přesuňte až 7 zlatáků ze svého pytle do svého trezoru.



Vezměte si zpět prvních X karet pohybu, které jste zahráli.



Umístěte X zlatáků do svého pytle.



Vezměte si první kartu pohybu, kterou jste zahráli, zpět do ruky, anebo si vezměte dvě karty z ruky soupeře – jednu z nich položte na stůl před něho, jako by ji právě zahrál on sám, a tu druhou mu vraťte do ruky. (Tuto červenou akci vykonajte až poté, co si všichni hráči dobrali do ruky své karty.)



Přesuňte všechny zlatáky ze svého pytle do svého trezoru.



Jste chráněni před barakudou.



Vezměte si zpět svou kartu barakudy, anebo přinutíte soupeře odhodit jeho vlastní kartu barakudy do středu stolu. (Tuto červenou akci vykonajte až poté, co si všichni hráči dobrali do ruky své karty.)



Všichni hráči si vezmou zpět do ruky svou kartu barakudy.



Hodte kostkou směru. Barakuda se okamžitě pohne na určený lodní vrak. Pokud hodíte 6, házejte kostkou znovu!