

AHOJ



Obsah

Přehled	2	Poškození	15
Komponenty.....	3	Posádka.....	15
Příprava hry.....	4	Žraločí flotila	16
Příprava frakcí	6	Ulitová unie	18
Průběh hry.....	8	Pašeráci.....	20
Konec kola	9	Poznámky pod čarou	21
Provedení akce	10	Dodatek A: Posádka.....	22
Terén	14	Dodatek B: Plány.....	24

2-4 hráči | Věk 14+ | 45-75 minut

Přehled

Ve hře *Ahoj* se postavíte do čela jedné ze čtyř námořních frakcí hledajících **slávu** na širých mořích:



Žraločí flotila se v těchto vodách plaví už desítky let a vynucuje si pořádek ohněm a mečem. V každém kole získává slávu za regiony, které ovládá – zjednodušeně řečeno tím, že v nich má nejvíce figurek.



Ulitová unie, před dávnými časy zahnaná do hlubin, se nyní vynořila z moře, aby znovu dobyla domov svých předků. Stejně jako Žraločí flotila získává i Ulitová unie slávu za jí ovládané regiony.



Dva **Pašeráci** pronikají skrz blokády, aby dopravili luxusní zboží i základní věci těm nejpotřebnějším – nebo nejzazobanějším. Pašeráci získávají slávu za doručování karet nákladu, ačkoli tím zároveň zvyšují bohatství regionů, což v případech jejich ovládnutí Flotilou nebo Unií přináší vládcí takového regionu více slávy.

Hra končí na konci kola, ve kterém některý z hráčů dosáhne alespoň **30 bodů slávy**. Vítězem se stane hráč s **nejvíce body slávy**.

Pokud se orientujete v žánrech a mechanikách deskových her, Žraločí flotila a Ulitová unie hrají „převahovou“ (area control) hru, zatímco Pašeráci hrají „vyzvedni a doruč“ (pick up and deliver) hru.

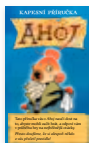
Rychle se nauč, rychle si zahrej!

Pokud vám nedělá problém angličtina a chcete se *Ahoj* naučit s pomocí videonávodu, naskenujte níže uvedený QR kód. Video také najdete na stránkách anglického vydavatele: ledergames.com/ahoy



Komponenty

- 4 kapesní příručky
- 12 destiček regionů
- 4 hráčské desky (jedna pro každou frakci, s přehledem hry a postupem přípravy na zadní straně)



FIGURKY

- 4 figurky vlajkových lodí (jedna pro každou frakci)
- 10 figurek hlídek
- 3 figurky pevností
- 1 figurka kutru
- 1 figurka dělového člunu

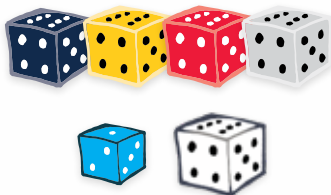


KOSTKY

- 17 akčních kostek (5 pro Žraločí flotilu, 4 pro každého z ostatních hráčů)

Akční kostky v rámci těchto pravidel nazýváme jednoduše „kostky“.

- 11 kostek bohatství (modrých)
- 2 bitevní kostky (bílé)



KARTY

- 30 karet tržiště
- 12 karet plánů
- 1 karta prvního hráče (s přehledem vyhodnocení konce kola na zadní straně)
- 2 pomocné karty Žraločí flotily (1 k hlídkám, 1 k pevnostem)
- 2 pomocné karty Pašeráků (1 pro každého z Pašeráků)



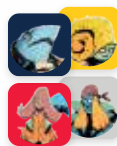
ŽETONY

- 25 žetonů poškození
- 20 žetonů zlata
- 20 žetonů spojenců



Pro přípravu žetonů spojenců nalepte po jedné samolepce na každý ze 20 žlutých dřevěných žetonů.

- 1 stupnice slávy (s přehledem přípravy hry na zadní straně)
- 4 žetony slávy (1 pro každého hráče)
- 4 žetony přízně (2 pro každého Pašeráka)
- 4 žetony odměny (2 pro každého Pašeráka)



Příprava hry

1. **Nachystejte společné komponenty.** Připravte poblíž herní oblasti 20 žetonů zlata, 25 žetonů poškození, 11 kostek bohatství a 2 bitevní kostky.
2. **Zvolte si frakce.** Každý hráč si vybere frakci, za kterou bude hrát. Nabídka dostupných frakcí závisí na počtu hráčů:
 - A. **Dva hráči:** Hrajte s Žraločí flotilou a Ulitovou unií.
 - B. **Tři hráči:** Hrajte s Žraločí flotilou, jedním Pašerákem a Ulitovou unií.
 - C. **Čtyři hráči:** Hrajte se všemi čtyřmi frakcemi.
3. **Usaďte hráče.** Hráči musí sedět po směru hodinových ručiček v následujícím pořadí: Žraločí flotila, Pašerák (*hra 3 a 4 hráčů*), Ulitová unie, Pašerák (*pouze hra 4 hráčů*). Každý hráč před sebe umístí **hráčskou desku** své frakce.

Pašeráci jsou herně identičtí. Pokud se Pašeráci nedokážou dohodnout, kdo z nich bude sedět na druhém a kdo na čtvrtém místě, jejich pozice určete náhodně.

4. **Připravte zásobu regionů.** Zamíchejte všech 12 destiček regionů, jednu z nich vraťte lícem dolů do krabice a ze zbylých **11 destiček regionů** vytvořte lícem dolů zásobu v podobě sloupečku, kterou umístíte poblíž herní oblasti.
5. **Připravte mapu.** Náhodně doberte a lícem nahoru na stůl umístíte **2 destičky regionů**. Umístíte je tak, aby oba regiony sousedily pouze 1 polem a ostrovy na obou z nich byly zároveň co nejdále od sebe.

Každá destička regionu se skládá ze 4 polí uspořádaných v mřížce 2 × 2. Jedno z polí vždy obsahuje ostrov.

6. **Umístěte kostky bohatství.** Doprostřed každé z lícem nahoru položených destiček regionů položte **kostku bohatství** nastavenou na hodnotu „1“.
7. **Připravte stupnici slávy.** Poblíž herní oblasti umístěte **stupnici slávy** a na pole „0“ na této stupnici umístěte **žeton slávy** každého hráče.
8. **Připravte tržiště.** Pokud hrajete ve 2 nebo 3 hráčích, vraťte zpět do krabice **1 náhodně vybranou kartu tržiště každého symbolu** z balíčku 30 karet tržiště (*symbol karty je uveden v jejím levém horním rohu*).



Odstaraněné karty jsou veřejnou informací. Stačí balíček tržiště zamíchat a otáčet karty jednu po druhé, dokud nenajdete jednu od každého symbolu – ty poté vraťte do krabice a znovu balíček tržiště zamíchejte.

9. **Vyložte karty tržiště.** Vytvořte z karet tržiště balíček, zamíchejte ho a lícem vzhůru pod stupnici slávy vyložte **3 karty tržiště**.

Poté připravte jednotlivé frakce. Postup je popsán jak na straně 6, tak na zadní straně příslušných hráčských desek. Vraťte zpět do krabice komponenty frakcí, které se nezúčastní hry.

Příklad přípravy herní oblasti pro hru 3 hráčů

Postup přípravy jednotlivých frakcí je popsán na následující straně.

1



20× zlato

25× poškození

2 bitevní
kostky

11 kostek bohatství

» 2 z nich umístěte na regiony.

7



8

30 karet tržiště

- » Vraťte 6 z nich do krabice, po jedné od každého symbolu. (pouze ve hře 2-3 hráčů)
- » Vložte 3 z nich pod stupnici slávy.

4



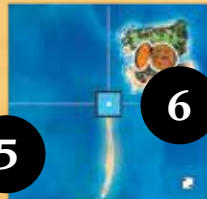
12 destiček regionů

- » 1 z nich vraťte do krabice.
- » 2 z nich vložte na stůl.

9



5



6



2-3



2-3

Ostrov

2-3



Příprava frakcí

Všechny frakce se mohou na hru připravovat zároveň, ovšem pokud Pašeráci opravdu trvají na tom, že chtějí sledovat přípravu ostatních frakcí, můžete striktně následovat posloupnost níže uvedených kroků.

1. **Hodte akčními kostkami.** Hráč za Žraločí flotilu si vezme **5 akčních kostek** své barvy a hodí jimi. Všichni ostatní hráči si vezmou **4 akční kostky** své barvy a hodí jimi.
2. **VeźmĚte si zlato.** Každý hráč si vezme **1 žeton zlata**.
3. **Připravte Žraločí flotilu.** Hráč za Žraločí flotilu provede tyto kroky:
 - A. Vezme si **10 figurek hlídky** a **3 figurky pevností**.
 - B. Vezme si **pomocnou kartu hlídek, pomocnou kartu pevností a kartu prvního hráče.** (Pokud chce, může na pomocné karty umístit odpovídající figurky.)
 - C. Na ostrov v jednom z regionů umístí svou **figurku vlajkové lodi a 1 figurku hlídky.** (V každém regionu se nachází právě 1 ostrov.)
4. **Připravte prvního Pašeráka.** Při hře 3 nebo 4 hráčů provede (první) Pašerák tyto kroky:
 - D. Na libovolné pole na mapě s výjimkou ostrovů umístí svou **figurku vlajkové lodi**.
 - E. Vezme si **pomocnou kartu pašeráka a 2 žetony přízně,** které otočí symbolem Flotily a Unie dolů. (On sám se na ně může kdykoli podívat.)
 - F. Na prostřední pole v tabulce odměn na své hráčské desce umístí **bílý a černý žeton odměny.** (Může je umístit na sebe.)
5. **Připravte Ulitovou unii.** Hráč za Ulitovou unii provede tyto kroky:
 - G. Vezme si **figurku kutru, figurku dělového člunu a 20 žetonů spojenců.**
 - H. Umístí svou **figurku vlajkové lodi a 2 žetony spojenců** na prázdný ostrov.
 - I. Zamíchá svých **12 karet plánů,** vytvoří z nich balíček plánů a 2 karty si dobere do ruky – ostatním hráčům je neukazuje.
 - J. Do oblasti „Připravení spojenci“ na své hráčské desce umístí **6 žetonů spojenců.**
6. **Připravte druhého Pašeráka.** Při hře 4 hráčů přichystejte druhého Pašeráka, a to stejným způsobem jako toho prvního.

Je načase vyplout! Zahajte hru – jako první bude na tahu Žraločí flotila.





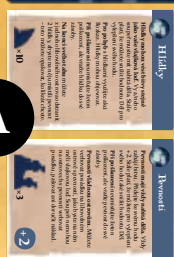
1-2



1-2



F



A

10 hlídek
» Umístěte 1 z nich na ostrov.

B



3 pevnosti

C



H

D



E



1-2



I



J



G

20 spojenců
» Umístěte 6 z nich na svou desku.
» Další 2 umístěte na ostrov.

Konec kola

Na konci kola udělte body slávy za ovládané regiony a poté proveďte úklid.

Bodování regionů

Ověřte ovládaní všech regionů. Regiony mohou ovládat pouze Žraločí flotila a Ulitová unie. Region ovládne frakce, která získá více bodů ovládaní – ty vypočítáte následujícím způsobem:

Žraločí flotila

- +1 bod ovládaní za každou hlídku
- +2 body ovládaní za každou pevnost
- +2 body ovládaní za svou vlajkovou loď

Ulitová unie

- +1 bod ovládaní za každého spojence na ostrově daného regionu
- +1 bod ovládaní za každou loď Unie

Hráč ovládající region získá počet bodů slávy odpovídající hodnotě kostky bohatství daného regionu.

Každý region má uprostřed své destičky kostku bohatství. Hodnota kostky je na začátku rovna „1“, ale v průběhu hry se může zvýšit.

V případě bodové remízy nezíská slávu za daný region ani jedna z frakcí.

Ověřujete, kdo ovládá tento region. Flotila získala 4 body ovládaní, Unie získala 3 body ovládaní.

+2 2 hlídky	+2 vlajková loď
	
+2 2 spojenci	+1 vlajková loď
	

Flotila získává 1 bod slávy, protože kostka bohatství tohoto regionu má hodnotu „1“.

Většina figurek vyjadřuje svou sílu při sporu o ovládnutí regionu počtem vlajek. Vlajková loď Flotily tak má například 2 vlajky a přidává +2 body ovládaní.

Vlajkové lodě pašeráků nemají na ovládaní regionu žádný vliv.

Úklid

V rámci úklidu proveďte následující kroky:

1. **Konec hry?** Pokud některý z hráčů dosáhl alespoň 30 bodů slávy, ukončete hru. Pašeráci následně získají body za přízeň frakcí (strana 21) a hráč s nejvíce body slávy se stane vítězem! V případě remízy vítězí ten z remizujících hráčů, který má nejvíce zlata.
2. **Úprava pro dva hráče?** Ve hře dvou hráčů musí v tuto chvíli první hráč zvýšit hodnotu kostky bohatství v některém z regionů o 1 a poté může odstranit všechny vyložené karty tržiště ze hry (a obnovit je).

Ve hře 3 nebo 4 hráčů se bohatství regionu zvyšuje v okamžiku, kdy do něj některý z Pašeráků doručí náklad (strana 20).

3. **Hodte kostkami.** Každý hráč znovu hodí všemi svými akčními kostkami a položí je poblíž, aby je měl po ruce.
4. **Posuňte titul prvního hráče.** Předajte kartu prvního hráče dalšímu hráči **po směru hodinových ručiček.**

Jakmile dokončíte úklid, zahajte další kolo. Začínat bude nový první hráč.



Provedení akce

Ve svém tahu musíte provést dvě akce vyžadující umístění kostky. Ty provedete tak, že kostku umístíte na vyhrazené místo. Většinu těchto míst najdete na své hráčské desce, ale další můžete získat prostřednictvím posádky (strana 15).

Můžete také provést libovolný počet akcí nevyžadujících kostku, jako je například verbování posádky.

Místo pro kostku musí být prázdné. Nesmí být zaplněné kostkou ani žetonem poškození. Jakmile kostku umístíte, zůstává na svém místě až do konce kola.

Některá místa vyžadují umístění kostky určité hodnoty. Na místo bez symbolu lze umístit libovolnou kostku. Na místo se symbolem kostky o určité hodnotě lze umístit pouze kostku s požadovanou hodnotou.

Na místo s nápisem „sudá“ lze umístit pouze kostku se sudým číslem (2, 4 nebo 6.)

Můžete utrácet zlato, abyste upravili hodnotu svých kostek. Před umístěním kostky můžete utratit libovolné množství žetonů zlata a za každý utracený žeton zvýšit nebo snížit hodnotu kostky o jedna.

Běžné akce

Tyto akce se nacházejí na hráčské desce všech frakcí a o jejich dílčích rozdílech se dozvíte více později.

Plavba: Pohněte svou vlajkovou lodí o 1 nebo 2 pole. Každý pohyb musí směřovat na sousední pole, tedy nikdy šikmo (viz **Pohyb**, strana 11).

Příznivý vítr: Svou vlajkovou loď můžete okamžitě pohnout na libovolné pole na mapě, které obsahuje v rohu symbol kostky odpovídající svým číslem hodnotě kostky použité k provedení akce Příznivý vítr. Toto pole nemusí být sousední a při pohybu ignorujte všechny překážky nacházející se mezi počátečním a cílovým polem (viz **Pohyb**, strana 11).

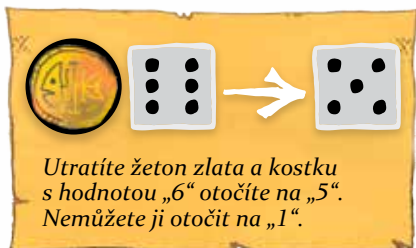
Příznivý vítr vám vlastně umožňuje teleportovat se po mapě.

Děla: Vaše figurky mají od této chvíle až do konce kola **NABITÁ DĚLA**. Kdykoli pohnete některou ze svých figurek na pole s nepřátelskými figurkami, musíte s nimi bojovat, pokud má alespoň jedna ze stran nabitá děla (viz **Bitva**, strana 13).

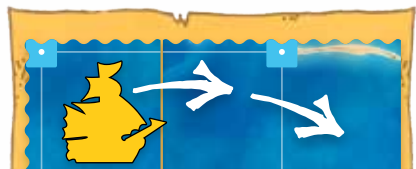
Oprava: Odstraňte až dva žetony poškození z libovolných míst pro kostky na své desce (viz **Poškození**, strana 15).



Na první ani druhé místo nemůžete umístit kostku. Jedno je poškozené a to druhé již kostku obsahuje.



Utratíte žeton zlata a kostku s hodnotou „6“ otočíte na „5“. Nemůžete ji otočit na „1“.



Umístění kostky s hodnotou „6“ na místo akce Příznivý vítr vám umožní pohnout se na libovolné pole se symbolem kostky s číslem „6“.



Pohyb

Mnoho akcí vám umožňuje **POHNOUT** vaši vlajkovou loď – každá frakce má například k dispozici akci Plavba, která jí umožňuje pohnout její vlajkovou loď o 1 nebo 2 pole. Některé akce vám umožňují pohnout i ostatními figurkami.

Můžete se pohnout pouze na sousední pole, tedy o jedno pole nahoru, dolů, doleva nebo doprava od pole, na němž se nacházíte – ne však šikmo. Pokud se nacházíte na okraji mapy, můžete se pohnout i mimo ni.

Nemůžete se pohnout skrze mělčinu – linii z béžového písku, která odděluje dvojici polí.

*Nezapomínejte, že akce Příznivý vítr vám umožňuje **POHNOUT SE PŘÍMO** na vzdálené nesousední pole a ignorovat přitom mělčiny i všechny ostatní překážky v cestě.*

Kdykoli se pohnete na nové pole, vyhodnoťte postupně následující kroky:

1. Pokud jste se pohnuli mimo mapu, **OBJEVUJTE** – doberte si a umístěte novou destičku regionu (viz **Objevování**, strana 12).
2. Pokud se na poli nacházejí nepřátelské figurky a alespoň jedna ze stran má nabitá děla, zahajte **BITVU** (viz **Bitva**, strana 13).
3. Pokud se na poli nachází **TERÉN** typu „vrakoviště“ nebo „silný proud“, vyhodnoťte jej (viz **Terén**, strana 14).

Jakmile se pohnete na nové pole a nechcete nebo nemůžete pokračovat v pohybu na další pole, znamená to, že jste **ZAKOTVILI**. Pokud pole, kde kotvíte, obsahuje terén typu „přístav“ nebo „poklad“, vyhodnoťte jej.



Objevování a bitva vás připraví o všechny pohyby zbývající v rámci vaší akce. Novou akci můžete provést až po zakotvení.

Umístíte kostku s hodnotou „4“ na svou akci Příznivý vítr a můžete se okamžitě pohnout na libovolné pole se symbolem kostky „4“ zobrazeným v rohu.

Preskočíte mělčinu přímo na pole s nepřátelskou loď, a protože máte nabitá děla, zahájíte bitvu.

Po bitvě umístíte kostku na akci Plavba. V rámci této akce se pohnete mimo mapu, takže budete objevovat nový region.

Akce Plavba umožňuje pohnout se až o 2 pole, ale protože budete objevovat, o svůj druhý pohyb přijдете.



Objevování

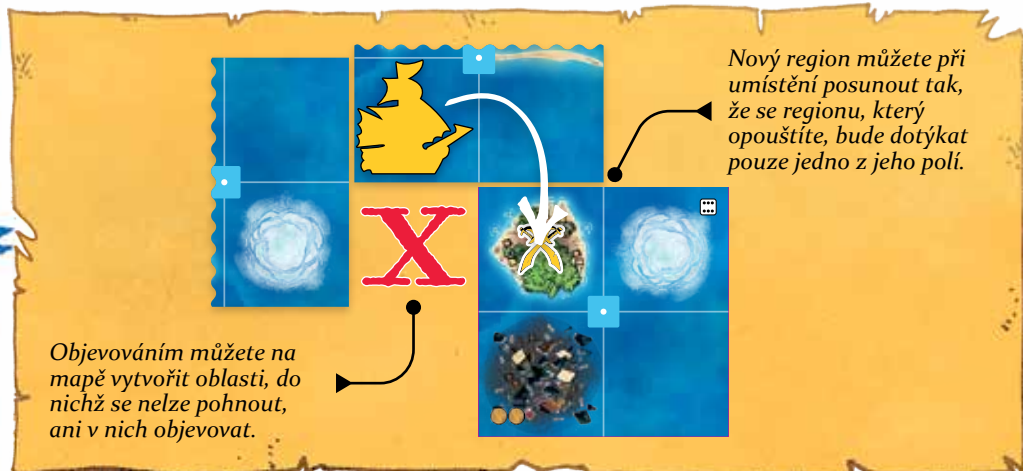
Kdykoli s některou ze svých figurek pohnete mimo mapu,

OBJEVÍTE nový region:

1. **Doberte si region.** Doberte si destičku regionu ze zásoby.
2. **Umístěte region.** Umístěte dobranou destičku regionu tak, aby váš pohyb směřoval na jedno z jeho polí. Vezměte svou figurku, která objevování iniciovala, a přesuňte ji na dané pole.
3. **Umístěte kostku bohatství.** Umístěte do středu regionu kostku bohatství nastavenou na hodnotu „1“.



K objevování musíte mít dostatek prostoru. Nemůžete se pohnout mimo mapu a objevovat, pokud nemáte dostatek prostoru k umístění nového regionu tak, aby se nepřekrýval s jiným, ani pokud již došly destičky regionů v zásobě. Pokud silný proud směřuje loď mimo mapu, ale z výše uvedených důvodů nelze objevovat, musí loď na poli se silným proudem zakotvit.



Destičkou regionu můžete při umísťování otáčet, ale ostrov regionu nesmí sousedit se žádným z ostatních ostrovů. (Mohou se však dotýkat rohem.)



Po objevování nemůžete v rámci své aktuální akce pohnout svou figurkou o žádná další pole. (Pokud se však nacházíte na poli s terénem typu „silný proud“, posune vás ještě před zakotvením.)

Bitva

Kdykoli pohnete kteroukoli ze svých figurek, ujistěte se, zda máte nabitá děla. (Zpravidla to znamená, že máte umístěnou kostku na akci Děla, nicméně některé figurky mají děla nabitá vždy.)

Pokud máte nabitá děla, vaše figurka musí svést **BITVU** se všemi nepřátelskými figurkami na svém poli. Pokud nemáte nabitá děla, musíte bojovat se všemi nepřátelskými figurkami na tomto poli, které děla nabitá mají. (Bitva se nespustí, pokud na daném poli nikdo – ani vy – nemá nabitá děla.)

V bitvě budete napadat všechny nepřátelské figurky postupně jednu po druhé, v libovolném pořadí:

1. **Vyberte obránce.** Vyberte jednu z vhodných figurek soupeře na daném poli. Stáváte se útočníkem, soupeř obráncem.
2. **Útočník vystřelí z děl.** Můžete snížit hodnotu své kostky na akci Děla na libovolné číslo (ne menší než 1). Rozdíl původní a nové hodnoty kostky pak přičtete ke svému hodu bitevní kostkou v kroku 4.
3. **Obránce vystřelí z děl.** Obránce může snížit hodnotu svých Děla stejně jako útočník v kroku 2.
4. **Hodte bitevními kostkami.** Každý hráč hodí 1 bitevní kostkou a k výsledku přičte hodnotu, o kterou snížil svou kostku na Dělech. Hráč s vyšším celkovým číslem se stává vítězem. V případě shody vítězí útočník.
5. **Vyhodnotte vítězství.** Vítěz může vyhodnotit jednu z odměn za vítězství, které jsou uvedeny na jeho hráčské desce.



Po bitvě již nemůžete v rámci své aktuální akce pohnout svou figurkou o žádná další pole.

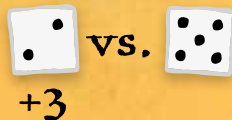
Ve hře existují způsoby, jak **UMÍSTIT** figurky na pole s figurkami soupeře. To však nespustí bitvu, protože figurka na dané pole neprovedla **POHYB**.

Chcete zahájit bitvu na poli, na němž se nachází vaše vlajková loď, a proto se pohnete pryč z něj a zase zpět. Jelikož máte nabitá děla, musíte postupně bojovat se všemi nepřátelskými figurkami na daném poli. Nejprve svedete bitvu s vlajkovou lodí Pašeráka.



Snížíte hodnotu svých Děla ze „4“ na „1“. Soupeř na Dělech kostku nemá.

Hodíte „2“ a připočtete +3 za Děla, což v součtu činí 5. Soupeř hodí „5“, ale při shodě jako útočník vítězíte.



Za vítězství v bitvě udělíte Pašerákovi 1 poškození a ukradnete mu 1 zlato. Žeton poškození umístíte na jeho Děla.

Nyní musíte svést bitvu s hlídkou Žraločí flotily – v zásadě bude probíhat stejným způsobem, ovšem teď už nebudete moci snížit hodnotu svých Děla.



Terén

Jednotlivá pole každého regionu mohou obsahovat **TERÉN**.



Silný proud: Kdykoli se na toto pole pohne kterákoli z vašich figurek, musíte s ní ihned pohnout v naznačeném směru. *(Toto nespotřebuje pohyb. Pohyb pomocí silného proudu má přednost před zakotvením. Tímto způsobem můžete i zahájit bitvu nebo objevovat.)*

Přístav: Kdykoli na tomto poli zakotví vaše vlajková loď, můžete si buď opravit 2 poškození, nebo vzít libovolnou z vámi již umístěných kostek a přesunout ji na místo pro kostku akce Děla. *(Žraločí flotila může takto přesunout pouze kostku s hodnotou „5“ nebo „6“).*

Mlha: Na tomto poli není možné vést bitvy.

Příznivý vítr: Na toto pole se můžete pohnout přímo a ignorovat všechny překážky cestou, pokud umístíte kostku s odpovídající hodnotou na akci Příznivý vítr.

Mělčina: Přes tuto hranici polí se nemůžete pohybovat. *(Akce Příznivý vítr a někteří členové posádky umožňují mělčiny ignorovat.)*

Vrakoviště: Kdykoli se na toto pole pohne kterákoli figurka, utrpí 1 poškození.

Poklad: Pokud na tomto poli zakotví vaše vlajková loď, můžete si vzít 1 žeton zlata za každý symbol zlata zobrazený v rohu tohoto pole. *(Poklad najdete na všech vrakovištích a některých dalších polích.)*

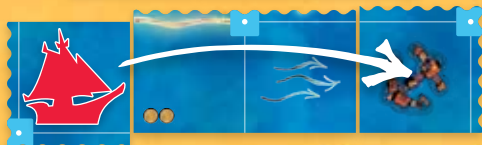
Ostrov: Pokud se na tomto poli nachází vaše vlajková loď, můžete jako akci verbovat posádku z tržiště (strana 15). *(Každá frakce na tomto poli také může provádět zvláštní akce. Pašeráci zde například mohou pašovat nebo sem doručit náklad, což je blíže popsáno na straně 20.)*

Podobně jako u bitvy platí, že pokud je figurka na pole se silným proudem, přístavem, vrakovištěm nebo pokladem **UMÍSTĚNA**, účinek terénu se nespustí, protože figurka neprovedla **POHYB** ani na tomto poli **NEZAKOTVILA**.

Akcí Plavba se pohnete o 2 pole, na každém z nich se nachází vrakoviště. Utrpíte 2 poškození, ale získáte pouze 1 zlato, a to po zakotvení na druhém vrakovišti.



Akcí Plavba se pohnete o 2 pole. Silný proud figurkou pohne o 1 další pole. Zakotvíte v přístavu, takže si opravíte 2 poškození.



Poškození

Kdykoli je poškozena vaše vlajková loď, na prázdné místo pro kostku na vaší hráčské desce nebo kartě posádky je umístěn žeton poškození.

Účinkem vrakoviště a některých členů posádky může vaše vlajková loď **UTRPĚT POŠKOZENÍ**. V takovém případě sami určujete, která z vašich vlastních míst pro kostky budou poškozena.

Vítězství v bitvě a někteří členové posádky umožňují **UDĚLIT POŠKOZENÍ**. V takovém případě určujete vy, která z míst pro kostky vašeho soupeře budou poškozena.

Kdykoli **OPRAVUJETE POŠKOZENÍ**, odstraňte žeton poškození z libovolného poškozeného místa na své hráčské desce nebo kartě posádky a vraťte jej do společné zásoby.

Místo pro kostku nemůže být poškozeno, pokud se na něm již nachází žeton poškození, kostka nebo pokud je ohraničeno přerušovanou čarou, jako je tomu v případě akce Oprava. Pokud není možné poškodit žádné místo, poškození ignorujte.

Kdykoli je poškozena hlídka nebo pevnost Flotily, žeton poškození se neumísťuje – figurka je rovnou odstraněna. Kdykoli je poškozen kutr nebo dělový člun Unie, žeton poškození putuje na kartu dané lodi namísto hráčské desky Unie.

Posádka

Pokud se vaše vlajková loď nachází na ostrově, jako akci můžete provést verbování libovolného počtu karet z tržiště do své posádky. Podmínkou je, že symbol člena posádky musí odpovídat symbolu ostrova, na němž se vaše vlajková loď nachází.

K naverbování člena posádky musíte zaplatit cenu uvedenou pod jeho symbolem. To může znamenat buď umístění libovolné kostky na danou kartu, nebo vrácení 1 až 2 žetonů zlata zpět do společné zásoby. Počet členů vaší posádky není omezen.

Jakmile naverbujete člena posádky, zasuňte spodní stranu příslušné karty pod svou hráčskou desku tak, abyste zakryli náklad (strana 20), a poté doplňte na tržiště novou kartu tržiště z balíčku, pokud není tento balíček prázdný.

Někteří členové posádky vám poskytnou novou **akci**, která může vyžadovat umístění kostky. Jiní členové posádky poskytují **pasivní schopnosti**, které můžete použít v situaci popsané na kartě.

Nezapomínejte, že ve svém tahu umístíte vždy pouze 2 kostky, a to včetně kostek použitých k verbování nebo použití členů posádky! Verbování posádky pomocí zlata umístění kostky nevyžaduje.



První dvě místa nemohou být poškozena, protože jsou zaplněná.

Toto místo nelze poškodit, protože má kolem sebe přerušovanou čáru.



Posádka (libovolná frakce)

Náklad (pouze Pašerák)

Umístěte kostku na akci Plavba, abyste pohnuli svou vlajkovou lodí a zakotvili na ostrově se symbolem lebky.

Naverbujte Dělostřelce a zaplatíte umístěním kostky na kartu. Je to druhá, a tedy poslední kostka, kterou v tomto tahu můžete umístit!

Žraločí flotila

Hlídky

Umístování: Kdykoli provedete akci Plavba nebo Příznivý vítr, při zakotvení můžete na pole se svou vlajkovou lodí umístit 1 figurku hlídky ze své zásoby. (*Tím nelze zahájit bitvu ani spustit účinek terénu.*)

Poškození: Je-li hlídka poškozena (*včetně situace, kdy se pohne na vrakoviště*), neumísťte žeton poškození a namísto toho vraťte figurku dané hlídky do své zásoby.



*Hlídky mohou zahájit bitvu stejně jako vlajková loď. Stále platí, že vy nebo váš soupeř musíte provést **POHYB** a alespoň jeden z vás musí mít nabitá děla. Můžete také snížit hodnotu kostky na Dělech pro vylepšení následného hodu.*

Pevnosti

Umístování: Na konci svého tahu můžete z jednoho libovolného ostrova odstranit 2 hlídky, abyste na něj umístili pevnost – toto lze opakovat, kolikrát chcete. (*Na jednom ostrově můžete mít i více pevností.*)

Bitva: Pevnosti mají vždy nabitá děla.

Pevnost vždy zahájí bitvu, a to nezávisle na tom, zda máte umístěnou kostku na místě akce Děla. V takové bitvě přičtete ke svému hodu +2. (*Stále platí, že můžete případně také snižovat hodnotu kostky na akci Děla.*)

Poškození: Je-li pevnost poškozena, neumísťte žeton poškození a namísto toho vraťte figurku dané pevnosti do své zásoby.

Ostrovni nadvláda: Na ostrově s pevností můžete verbovat posádku se symbolem odpovídajícím symbolu ostrova, jako kdybyste na něm měli vlajkovou loď. Zároveň platí, že vlajkové lodě soupeřů nemohou na ostrovech s pevností verbovat posádku, pašovat ani doručovat náklad. (*Ulitová unie však může na ostrov s pevností umísťovat spojence. Pašeráci nemohou verbovat posádku ani v případě, že tuto akci získají jako odměnu.*)



Pátá kostka

K dispozici máte 5 kostek. Ve svém prvním a druhém tahu umístíte vždy 2 kostky. Ve svém třetím tahu umístíte 1 kostku. Pokud jste v pořadí tahů poslední, znamená to, že po svém druhém tahu okamžitě zahájíte třetí.

Běžné akce

Plavba: Umístěte libovolnou kostku. Pohněte svou vlajkovou loď o 1 nebo 2 pole. Jakmile vaše vlajková loď zakotví na některém z polí, můžete na něj umístit hlídku.

Jde o standardní akci Plavba s tím rozdílem, že můžete při zakotvení umístit hlídku.

Příznivý vítr: Umístěte libovolnou kostku. Můžete pohnout svou vlajkovou loď tak, jak je popsáno v oddílu **Běžné akce** (strana 10). Jakmile vaše vlajková loď zakotví na některém z polí, můžete na něj umístit hlídku.

Jde o standardní akci Příznivý vítr s tím rozdílem, že můžete při zakotvení umístit hlídku.

Děla: Umístěte kostku s hodnotou „5“ nebo „6“. Nyní máte nabitá děla (více v oddílu **Bitva** na straně 13).



Jde o standardní akci Děla s tím rozdílem, že na tomto místě můžete mít umístěny až 2 kostky najednou. V bitvě však můžete za účelem vylepšení svého hodu snížit vždy pouze 1 z těchto kostek.

Oprava: Umístěte kostku s hodnotou „2“. Odstraňte až 2 žetony poškození z libovolných svých míst pro kostky.

Zvláštní akce

Bombardování: Umístěte kostku s hodnotou „4“. Odstraňte všechny spojence z ostrova v regionu, v němž se právě nachází vaše vlajková loď, a vraťte je do zásoby Ulitové unie. („Spojenci“ je myšlen typ žetonů Ulitové unie.)

Rozkaz: Umístěte kostku s hodnotou „3“. Pohněte až 4 různými hlídkami – každou o 1 pole. (Hlídky takto mohou zahájit bitvu i objevovat, čímž však není ukončen pohyb hlídek, které se zatím nepohnuly.)

Nasazení: Umístěte libovolnou kostku. Umístěte 1 hlídku na pole se svou vlajkovou loď nebo na sousední pole. (Tuto hlídku nemůžete umístit šikmo. Ignorujte případné bitvy a všechny druhy terénu včetně mělčin.)

Vítězství v bitvě

Kdykoli zvítězíte v bitvě, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Udělte poraženému soupeři 1 poškození a ukradněte mu 1 zlato.
- Udělte 2 poškození.
- **V bitvě proti lodi Ulitové unie:** Udělte 1 poškození a odstraňte 1 spojence z ostrova v regionu, v němž se bitva odehrála.



Ulitová unie

Spojenci

Zisk: Vaše akce Plavba a Přesvědčování umožňují získat žetony spojenců ze zásoby a umístit je do oblasti „Připravení spojenci“ na vaši hráčské desce. Připravených spojenců můžete mít libovolný počet.

Umísťování: Vaše akce Plavba, Šeptanda a Povstání vám umožňují umísťovat připravené spojence na ostrovy. Každý spojenec na ostrově (*ale ne ti umístění v oblasti „Připravení spojenci“*) přidává +1 bod ovládnání v regionu s příslušným ostrovem.

Odstranění: Odstranění spojenci se vrací do zásoby Ulitové unie, nikoli do oblasti „Připravení spojenci“.

Bitva: Spojenci jsou žetony, a proto se nemohou účastnit bitev.

Plány

Dobírání: Hru začínáte se 2 kartami plánů v ruce. Na konci každého kola, po fázi úklidu, si do ruky doberte 2 karty plánů (*pokud není váš balíček plánů prázdný*). V ruce můžete mít libovolný počet karet plánů.

Zahrání: Kartu plánu můžete zahrát v okamžiku, který je uveden v její horní části – jako akci, nebo na začátku libovolné bitvy. Jakmile kartu zahrajete, vyhodnoťte ji a poté odhodte lícem nahoru do odhazovacího balíčku karet plánů. Pokud zahrajete kartu plánu „Kutr“ nebo „Dělový člun“, umístíte ji namísto toho tak, abyste ji měli po ruce.

Rozhovory: O plánech, které máte v ruce, můžete mluvit (*a háť!*), ale nesmíte je ostatním hráčům ukázat.

Kutr a dělový člun

Umístění: Pokud zahrajete kartu plánu „Kutr“ nebo „Dělový člun“, odstraňte 2 spojence z 1 libovolného ostrova a umístěte na něj figurku příslušné lodi. (*Tím nespustíte bitvu.*)

Místa pro kostky: Na kartách plánů „Kutr“ a „Dělový člun“ jsou místa pro umístění kostek, která dané lodi umožňují provést akce Plavba a Příznivý vítr (*s ignorováním vrakovišť*). „Kutr“ se může při akci Plavba pohnout o 1 až 3 pole namísto 1 až 2.

Poškození: Kdykoli je kutr nebo dělový člun poškozen, žeton poškození je umístěn na prázdné místo pro kostky na kartě plánu dané lodi. Toto poškození nelze opravit. Jakmile budou všechna místa pro kostky poškozena, danou kartu odhodte a odstraňte z mapy odpovídající figurku.



Nezapomínejte, že zaplněná místa pro kostky nemohou být poškozena! Pokud se váš kutr nebo dělový člun ocitnou v tísni, můžete je ve svém tahu zachránit před zničením tím, že na ně umístíte kostku. Jsou to sice křehké lodě, ale není jednoduché je zasáhnout!

Bitva s dělovým člunem: Dělový člun má vždy nabitá děla. Dělový člun vždy zahájí bitvu, a to nezávisle na tom, zda máte umístěnou kostku na místě akce Děla. V takové bitvě přičtete ke svému hoďu +3. *(Stále platí, že můžete případně snižovat také hodnotu kostky na akci Děla.)*

Bitva s kutrem: Kutr nemůže nabíjet děla. Kutr nemůže využít kostku umístěnou na akci Děla k zahájení bitvy a nemůžete ani snížit hodnotu této kostky, abyste v bitvě vylepšili svůj hod. *(Kutr tak může bojovat pouze se soupeři, kteří mají sami nabitá děla, a to včetně pevností.)*

Mocné klepeto: Kutr neposkytuje pouze +1 bod ovládnání, ale také zdvojnásobuje body ovládnání všech spojenců nacházejících se na ostrově ve stejném regionu jako kutr *(každý z těchto spojenců tak poskytuje +2 body ovládnání namísto +1.)*



Běžné akce

Plavba: Umístěte libovolnou kostku. Pohněte svou vlajkovou loď o 1 nebo 2 pole. Pokud zakotvíte na ostrově, můžete na něj buď umístit 2 spojence, nebo získat 2 připravené spojence.

Jde o standardní akci Plavba s tím rozdílem, že můžete při zakotvení umisťovat nebo získávat spojence. Spojenců můžete mít na ostrově i v oblasti „Připravení spojenci“ libovolný počet.

Příznivý vítr: Umístěte libovolnou kostku. Můžete pohnout svou vlajkovou loď tak, jak je popsáno v oddílu **Běžné akce** (strana 10).

Příznivý vítr neumožňuje umisťovat ani získávat spojence, protože žádný z ostrovů na sobě nemá symbol kostky.

Děla: Umístěte libovolnou kostku. Nyní máte nabitá děla (více v oddílu **Bitva** na straně 13).

Oprava: Umístěte kostku se sudým číslem. Odstraňte až 2 žetony poškození z libovolných svých míst pro kostky (s výjimkou karet kutru a dělového člunu – viz stranu 18).

Zvláštní akce

Šeptanda: Umístěte kostku s hodnotou „6“. Umístěte po 1 spojenci na až 4 různé ostrovy. *(Pokud jsou ve hře méně než 4 ostrovy, můžete umístit pouze tolik spojenců, kolik je ostrovů.)*

Povstání: Umístěte kostku s hodnotou „1“. Umístěte až 4 spojence na ostrov v regionu, v němž se nachází vaše vlajková loď.

Přesvědčování: Umístěte kostku s hodnotou „6“. Pokud se vaše vlajková loď nachází na libovolném ostrově, získáte 4 připravené spojence.

Vítězství v bitvě:

Kdykoli zvítězíte v bitvě, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Udělte 1 poškození a umístěte 1 spojence na ostrov v regionu, v němž se bitva odehrála. *(Spojence umístěte z oblasti „Připravení spojenci“. Nezáleží na tom, která z vašich lodí vedla bitvu!)*
- Udělte 1 poškození a ukradněte poraženému soupeři 1 zlato.

Pašeráci

Náklad

Jako pašerák máte k dispozici dvě unikátní akce, které nevyžadují umístění kostky: Pokud se vaše vlajková loď nachází na ostrově, můžete **PAŠOVAT** a **DORUČIT** libovolné množství karet.

Pro pašování nákladu vezměte z tržiště kartu, která symbolem v levém horním rohu odpovídá symbolu ostrova. (*Na rozdíl od verbování však pašování nic nestojí.*) Zasuňte ji pod vyhrazené místo pro náklad na své hráčské desce tak, aby byla vidět pouze její spodní část s nákladem, a poté doplňte na tržiště novou kartu tržiště z balíčku, pokud není tento balíček prázdný.

Můžete vézt až 2 karty nákladu. Pokud byste v některém okamžiku měli více než 2 karty nákladu, přebytečný náklad odstraňte ze hry tak, abyste měli opět nejvýše 2 karty nákladu. (*Šup s ním přes palubu!*)

Pro doručení nákladu se vaše vlajková loď musí nacházet na ostrově, jehož symbol odpovídá symbolu nákladu uvedenému ve spodní části karty. Při doručení vyhodnoťte následující kroky:



1. **Získejte 2 body slávy.**
2. **Zvyšte bohatství regionu.** Zvyšte o 1 hodnotu kostky bohatství v regionu, v němž se nachází vaše vlajková loď.
3. **Získejte odměnu.** V tabulce odměn na své hráčské desce posuňte bílý žeton odměny na kolmo sousedící pole s výjimkou toho, na kterém se nachází černý žeton odměny. Můžete si vzít odměnu z pole s bílým žetonem. Poté posuňte černý žeton na pole, ze kterého se právě posunul bílý žeton.
4. **Přízeň frakcí.** Doručenou kartu nákladu zasuňte lícem dolů pod žeton přízně Flotily, nebo Unie. Nezapomeňte ponechat žeton přízně lícem dolů.



Doručíte šperky na ostrov se symbolem meče, získáte 2 body slávy a zvýšíte hodnotu kostky bohatství v příslušném regionu ze „2“ na „3“.

Jako odměnu můžete získat 1 žeton zlata, 1 bod slávy nebo přidat novou destičku regionu k libovolnému okraji mapy, kde je to dle pravidel možné, ale vy se rozhodnete pro čtvrtou možnost, kterou je naverbování libovolné karty z tržiště do vaší posádky zdarma.

Protože jde o vaši první odměnu v této partii, jednoduše posunete bílý žeton na pole „Naverbovat 1 člena posádky“. Nakonec zasunete kartu se šperky lícem dolů pod žeton přízně Unie, který je také lícem dolů.



Vaše vlajková loď se nachází na ostrově se symbolem ryby. Do své posádky byste mohli naverbovat Potápěče za cenu 1 žetonu zlata, ale namísto toho se rozhodnete zdarma získat jeho náklad, který zasunete pod svou hráčskou desku.

Přízeň frakcí a náklad

Na konci hry odhalíte své žetony přízně Flotily a Unie a doručení náklad, který se pod nimi nachází. Každý doručení náklad vám přinese 1 bod slávy za každý region, jehož ostrov symbolem odpovídá symbolu v levém horním rohu karty nákladu a který příslušná frakce ovládá.

Běžné akce

Plavba: Umístěte libovolnou kostku. Pohněte svou vlajkovou loď o 1 nebo 2 pole.

Příznivý vítr: Umístěte libovolnou kostku. Můžete pohnout svou vlajkovou loď tak, jak je popsáno v oddílu **Běžné akce** (strana 10).

Děla: Umístěte libovolnou kostku. Nyní máte nabitá děla (více v oddílu **Bitva** na straně 13).

Oprava: Umístěte kostku se sudým číslem. Odstraňte až 2 žetony poškození z libovolných svých míst pro kostky.

Zvláštní akce

Rychlá plavba: Umístěte libovolnou kostku. Pohněte svou vlajkovou loď až o tolik polí, kolik je hodnota kostky, nejméně však o 1. (Příklad: Umístění kostky s hodnotou „6“ vám umožní pohnout se až o 6 polí!)

Vyjednávání: Umístěte kostku se sudým číslem. Pokud se vaše vlajková loď nachází na ostrově, můžete do své posádky naverbovat libovolnou kartu z tržiště a ignorovat přitom její cenu i požadavky na symbol. Stejným způsobem můžete naverbovat ještě jednoho člena posádky, pokud se rozhodnete z daného ostrova odstranit jednoho spojence Ulitové unie.

Celkem nemůžete verbovat více než dvakrát, druhé verbování nemůžete provést, pokud na ostrově nejsou žádní spojenci, a spojence nemůžete odstranit, pokud je tržiště prázdné.

Vítězství v bitvě

Kdykoli zvítězíte v bitvě, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- Udělte 1 poškození a okamžitě se pohněte o 1 nebo 2 pole, přičemž můžete ignorovat všechny ostatní bitvy na poli se svou loď.
- Udělte 1 poškození a získejte odměnu přesně tak, jak je popsáno v kroku 3 postupu doručení nákladu (strana 20).

Poznámky pod čarou

Omezení počtu komponent

Všechny žetony a figurky s výjimkou žetonů poškození jsou omezeny počtem komponent v krabici. Pokud máte umístit komponentu, ale v zásobě není žádná k dispozici, neumísťte ji.

Přednost pravidel

Pravidla na kartách posádky a plánů mají přednost před základními pravidly. Pravidla, která obsahují frázi **NEMŮŽETE**, jsou však definitivní a jiná pravidla před nimi nemají přednost, pokud výslovně neobsahují nadřazené klíčové slovo **IGNORUJTE**.

Nastal konec hry.

Odhalíte oba své žetony přízně a pod nimi zasunuté karty doručení nákladu.



Žraločí flotile jste nedoručili žádný náklad.

Ulitové unii jste doručili dvě karty se symbolem ryby.

Unie ovládá 2 regiony, v nichž se nachází ostrov se symbolem ryby, a proto získáte celkem 4 body slávy.

2  **= 4** 

Rámečky, texty psané kurzivou a v závorkách (*jako například tento*) a texty na hráčských deskách slouží k upřesnění a připomenutí pravidel – základní pravidla, na která odkazují, jsou jim vždy nadřazena.

Hodnota kostek

Kostka nemůže svou hodnotou přesáhnout 6, klesnout pod 1, změnit se z „1“ na „6“ ani obráceně. Hodnoty kostek jsou veřejnou informací.

Simultánní události

Pokud se mají stát dvě věci najednou, o pořadí jejich vyhodnocení rozhoduje hráč na tahu.

Akce bez účinku

Můžete provádět i neužitečné akce, například utratit 2 žetony zlata, abyste snížili a vzápětí hned znovu zvýšili hodnotu kostky.

Uznání porážky ve hře dvou hráčů

Ve hře dvou hráčů může být vítěz jednoznačný ještě před koncem hry. Uznat porážku je naprosto v pořádku!

Dodatek A: Posádka



Berandlo: Kdykoli poškodíte nepřátelskou figurku (*a v případě, že tím není odstraněna*), můžete ji pohnout o 1 pole. Nemůžete ji pohnout mimo mapu (*ignorujte tedy i silný proud, který by to způsobil*). Při tomto pohybu ignorujte bitvy, přístavy a poklady.



Bukanýr: Kdykoli zvítězíte v bitvě, můžete tuto kartu odstranit ze hry a spolu s ní 2 členy posádky poraženého soupeře dle svého výběru.



Dělostřelec: Kdykoli zvítězíte se svou vlajkovou lodí v bitvě, udělte 1 poškození navíc.



Kormidelník: Kdykoli se vaše vlajková loď pohne na vrakovišť, můžete ignorovat udělené poškození.



Kronikář: Pokud se vaše vlajková loď nachází na konci vašeho tahu ve stejném regionu jako vlajková loď soupeře, získáte 1 žeton zlata. (*Více vlajkových lodí soupeřů neznamená více zlata.*)



Kupec: Kdykoli vaše vlajková loď zakotví v přístavu (*ne na ostrově*), získáte 1 žeton zlata.



Lapka: Kdykoli zvítězíte v jakékoli bitvě (*nemusí se jí účastnit vaše vlajková loď*), získáte 2 žetony zlata.



Loďař (akce): Umístěte libovolnou kostku. Opravte si veškerá svá poškození.



Mořská čarodějnice: Kdykoli se vaše vlajková loď pohne mimo mapu (*i v případě, že nemůžete objevovat*), můžete ji okamžitě zdarma přesunout na pole u nejbližšího protilehlého okraje. (*Viz příklad vedle na následující straně.*)



Mořský vlk: Kdykoli se vaše vlajková loď pohne na silný proud, můžete jeho účinek ignorovat nebo se pohnout jiným směrem.



Mystik (akce): Jednou za tah můžete utrpět 1 poškození na své hráčské desce, a za to udělit 1 poškození 1 libovolné figurce v regionu, v němž se nachází vaše vlajková loď. (*Můžete být schopni poškození umístit.*)



Naivní šlechtic (akce): Vyřadíte tuto kartu ze hry. Ukradněte 1 člena posádky nebo 1 náklad z vlajkové lodi nacházející se ve stejném regionu jako vaše vlajková loď. *(Ukradnou kartu můžete změnit z posádky na náklad či naopak.)*



Námořník (akce): Umístíte libovolnou kostku. Pohnete svou vlajkovou lodí o 1 až 3 pole. *(Nejde o akci Plavba.)*



Opičí pyrotechnik: Kdykoli opravujete poškození *(libovolný počet)*, můžete udělit 1 poškození 1 libovolné figurce nacházející se ve stejném regionu jako vaše vlajková loď.



Pomocný dělostřelec: Kdykoli umístíte kostku na Děla *(i prostřednictvím přístavu)*, vaše vlajková loď může zahájit bitvu proti libovolnému poli ve svém regionu, jako by se na ně právě pohnula.



Potápěč: Kdykoli vaše vlajková loď zakotví na vrakovišti, získáte z jeho pokladu 1 žeton zlata navíc.



Pozorovatel: Kdykoli se vaše vlajková loď pohne do mlhy, můžete mlhu považovat za silný proud směřující libovolným směrem.



Překupník: Kdykoli utrácíte zlato, abyste změnili hodnotu kostky, můžete ji za každý utracený žeton zlata změnit až o 2.



Přesvědčivý důstojník (akce): Umístíte libovolnou kostku. Pohnete až 2 hlídkami, každou o 1 nebo 2 pole. Ignorujte přítom bitvy. *(Ve hře jsou celkem 2 karty Přesvědčivý důstojník.)*



Přesvědčivý spojenec (akce): Umístíte libovolnou kostku. Vezměte až 2 spojence z 1 libovolného ostrova a umístíte je na 1 jiný ostrov. *(Ve hře jsou celkem 2 karty Přesvědčivý spojenec.)*



Rumajzlík: Jednou v každé bitvě, které se účastní vaše vlajková loď, můžete utrpět 1 poškození a znovu hodit svou bitevní kostkou. Pokud současně použijete i Tajnou zbraň, můžete znovu hodit oběma kostkami. *(Musíte být schopni utrpěné poškození umístit.)*



Rybář (akce): Umístíte libovolnou kostku. Pohnete svou vlajkovou lodí o 1 nebo 2 pole. Můžete si vzít zlato za navštívené poklady i v případě, že na nich nezakotvíte. *(Nejde o akci Plavba.)*



Rváči: V každé bitvě *(nemusí se jí účastnit vaše vlajková loď)* přidejte ke svému hodu +1.



Stařešina: Na konci svého tahu získáte 1 žeton zlata, pokud není poškozeno žádné z vašich míst pro kostky *(včetně těch na kartách posádky)*.



Šeptající vánek (akce): Jednou za svůj tah můžete utratit 2 žetony zlata a okamžitě přesunout svou vlajkovou loď na libovolné pole s příznivým větrem. *(Ignorujte vše mezi počátečním a cílovým polem. Nejde o akci Příznivý vítr.)*

Mořská čarodějnice: Při pohybu mimo mapu vedte pomyslnou trasu v opačném směru, dokud nenarazíte na okraj. Poté se pohnete na pole sousedící s tímto okrajem. V případě mapy s mezerami *(viz ukázka vpravo)* může být protilehlých okrajů více, proto je třeba rozlišovat ten „nejbližší“.

Vzdálenější okraj



Bližší okraj





Větroplavci (akce): Kdykoli se vaše vlajková loď nachází na ostrově, můžete utratit 1 žeton zlata a okamžitě jí pohnout na druhý ostrov se stejným symbolem. *(Ignorujte vše mezi počátečním a cílovým polem. Nejde o akci Příznivý vítr.)*



Vyslanec: Pokud byste ve svém tahu měli v roli útočníka zahájit bitvu se soupeřem, můžete mu namísto toho zaplatit 1 zlato a bitvu ignorovat.



Záhadný závan (akce): Vyřadte Záhadný závan ze hry. Okamžitě pohněte svou vlajkovou loď na libovolné pole. *(Ignorujte vše mezi počátečním a cílovým polem. Nejde o akci Příznivý vítr.)*

Dodatek B: Plány

Blíže informace o „Kutru“ a „Dělovém člunu“ najdete na stranách 18–19.

Evakuace: Zahrajte jako akci, poté kartu odhodte. Přesuňte všechny spojence z 1 ostrova na libovolný jiný ostrov či ostrovy. *(Spojence můžete libovolným způsobem rozdělit.)*

Hbité přiblížení (2x): Zahrajte jako akci, poté kartu odhodte. Zvyšte hodnotu kostky na svých Dělech o 2 *(ne však na více než 6)*. Poté můžete okamžitě pohnout svou vlajkovou loď na libovolné pole s příznivým větrem.

Kradný útok (2x): Zahrajte jako akci, poté kartu odhodte. Odstraňte až 2 hlídky z 1 libovolného regionu, na jehož ostrově se nachází alespoň 1 spojenec. *(Tyto hlídky vraťte do zásoby Žraločí flotily.)*

Náborová kampaň: Zahrajte jako akci, poté kartu odhodte. Vyberte si 1 libovolný ostrov s alespoň 1 spojencem. Naverbujte libovolný počet členů posádky se stejným symbolem, jaký má daný ostrov, a ignorujte přitom jejich cenu. Tržiště doplňte teprve po dokončení této akce.

Skrýš zbrání (2x): Zahrajte na začátku bitvy, které se účastníte, a to i mimo svůj tah. Poté kartu odhodte. Zvyšte hodnotu svého hodu o počet svých připravených spojenců. *(Můžete zahrát karty „Skrýš zbrání“ i „Tajná zbraň“ najednou.)*

Tajná zbraň: Zahrajte na začátku bitvy, které se účastníte, a to i mimo svůj tah. Poté kartu odhodte. Namísto házení 1 bitevní kostkou hodte 2 bitevními kostkami a výsledky hodů sečtěte. *(Váš soupeř stále hází pouze 1 kostkou.)* Pokud v této bitvě zvítězíte, udělte 1 poškození navíc.

Těsně vedle: Zahrajte na začátku bitvy, které se účastníte, a to i mimo svůj tah. Poté kartu odhodte. Ignorujte tuto bitvu. *(Pokud jste na tahu, můžete pokračovat v pohybu, pokud vám zbývají nějaké pohyby.)*

Poděkování

Autor hry: Greg Loring-Albright

Vedoucí vývoje: Nick Brachmann

Ilustrace: Kyle Ferrin

Pravidla: Joshua Yearsley

Grafika: Nick Brachmann a Pati Hyun

Redakce: Amanda Valentine a Carina Bissett

3D Render: Cory DeVore

Vývoj: Marshall Britt, Ted Caya, Pati Hyun, Patrick Leder, Brooke Nelson, Cole Wehrle, Joshua Yearsley

Testování hry: Aaron Williams, Carter Laube, Roger Easthouse, Chad Edwards, Ashleigh Edwards, Beck Thompson, Brian Vandre, Philipp Moser, Lord of the Board, Steinar Watne, Luke Bridwell, Joshua Clark Orkin, Eric Voshall, Opie's Funeral, Kristian Tashkov, Sarah „Big Sir“

Shirley, Daniel Hallinan, Alexander Ploberger, David Clark, Jessica Poteet, Cameron Fones, Andrew Clifton, Kristopher Reynolds, Joshua Santana, Ori Drory, Trenzelore, Marceline Leiman, Andy „crumbs“ Williamson, Matilda Simonsson, Gavyn „Rascals Fantastic“ Shirley, Sam „orangeiful“ Zline, Charles Van Der Walt, Dorianne Bernier, Marlene Kuty, Trinh Nguyen, Kovács Botond, Tylon van Veenhuyzen, Joe Cross, Arin Marra, C.J. Thompson, Jes Thayer, Kaliis Smith, Matt Beisler, Kevin Hulse, Hannah Shaffer, Evan Rowland, Ricardo Mulhia, Breanna Carzoo, Ran C., Matt Pekuri, Lotte Speelt, Pekka Metso, Talvikki Ahonen, Justin Dowd, Nicole Smith, Carrie Bernstein
Pracovníci tisku: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Cal Oliverius, Andrea Francisco

Gregovo poděkování: Děkuji všem skupinám testovacích hráčů, které přispěly ke vzniku této hry, zejména filadelfské GMG. Veselí díky za návrh s hyperprostorem, Jaredovi za návrh s hodnotou kostek a Jonovi za pošťouchnutí směrem k asymetrii. Závěrem chci obzvláště poděkovat Heather, která trvala na tom, aby byla hra hratelná i po sklence vína.



Česká edice hry

Překlad: Ondřej Zabloužil Pechník

Redakce: Ondřej Kurka a Miroslav Štrobl

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček a Jiří Trojáněk