

Příběhy pirátů

PRAVIDLA HRY



Banda pirátů spjatých společným osudem. Loď připravená k vyplutí za úžasným dobrodružstvím. To jsou hlavní stavební kameny ztřeštěného příběhu o pirátech, tajuplného a vzrušujícího. Představujete posádku pirátské lodi, plavící se po jižních mořích.

Příběhy pirátů je kooperativní hra odehrávající se v reálném čase. Každá partie představuje jednu kapitolu příběhu, v níž máte splnit konkrétní předepsaný úkol. Úkoly budete plnit postupně, aniž budete tušit, co vás bude čekat příště. Brzy zjistíte, že život na palubě je velmi překotný a chaotický a správná koordinace všech členů posádky je naprosto zásadní. Musíte svou činnost sladit, jak nejlépe dokážete, aby vaše plavba byla úspěšná a abyste vy zdárně splnili zadané úkoly.

HERNÍ MATERIÁL



Aplikace

Aplikace je ke hře nezbytně potřebná. Můžete si ji zdarma stáhnout ve svém oblíbeném obchodu s aplikacemi (Google Play nebo App store).

Pravidla

Průvodce hrou



1 loď

(viz Průvodce hrou, jak ji složit)



10 obálek

(1 pro každou kapitolu)



4 přesýpací hodiny



6 segmentů herního plánu



3 zátky



5 srdíček

(životů)



4 dělové koule



1 hrací kostka



14 žetonů poškození

ÚVOD

ELLEN A AKČNÍ POLE

Není jednoduché vést loď nebezpečnými vodami jižních moří, zejména pro tak nezkušené piráty, jako jste vy...

Naštěstí alespoň znáte svou loď Ellen dobře a dlouho.

Ellen se skládá z několika částí: trupu (sestaveného ze dvou dílů), záďové spony, příďe, stěžně, strážního koše (rovněž ze dvou dílů) a plachty.

Na palubě lodi je pomocí namalovaných lan vyznačeno **7 oblastí**, z nichž 6 odpovídá sektorům na herním plánu (šipkám větrné růžice v příslušných sektorech), 7. oblast s mořem nesousedí.

Každá oblast je vyhrazena pro akce určitého typu a označena příslušným symbolem v kroužku.

Každý kruhový otvor v palubě představuje **akční pole**, kam se zasunují **přesýpací hodiny**, přičemž se provádí příslušná akce. V některých oblastech se nachází jedno (1) akční pole, v jiných dvě (2).

V rámci přípravy hry pro každou kapitolu se dozvíte, kolik **životů** máte na začátku dané kapitoly k dispozici (vždy maximálně 5). Další navíc se nijak získat nedají!

Poškozené akční pole
(ucpané zátkou)

Karty

Akční pole
(oblast Děla na pravoboku)



Tato Pravidla nejsou pravidly hry v pravém smyslu slova. Všechna pravidla pro hru důležitá najdete totiž také přímo v aplikaci. Jsou spíše rejstříkem či glosářem poskytujícím vyčerpávající podrobnosti a vysvětlení všeobecně platných pojmů. Je lepší si je prostudovat předem, ale můžete také rovnou začít hrát tak, že budete postupovat podle Průvodce hrou a aplikace a do Pravidel můžete nahlédnout až v případě, že byste si potřebovali něco připomenout.

Plachta



Nabitá dělová koule
(v zárezu u příslušného děla)

Sektor
(severovýchod)



PŘESÝPACÍ HODINY

Každý člen posádky je představován jedněmi **přesýpacími hodinami**. Budete je používat k výběru akcí, které chcete provést. Jak bylo uvedeno, hraje se v reálném čase! Kdykoli umístíte hodiny na akční pole, budete muset počkat, až se písek přesype, abyste mohli zvolenou akci provést (hodiny měří 30 sekund). Pravidla pro přesýpací hodiny jsou prostá, ale musíte je dodržovat přesně.

KOSTKA, ZÁTKY, DĚLOVÉ KOULE A ŽETONY POŠKOZENÍ

Vody jižních moří jsou zrádné a abyste přežili, budete se mít hodně co ohánět. Kdykoli dojde k vypálení dělové koule, ať už z Ellen nebo z lodi nepřátelské, hodíte **kostkou**, abyste zjistili důsledky.

Dělové koule budete pálit na nepřátele, ale je potřeba jimi nejprve děla nabít.

Žetony poškození znázorňují poškození, které způsobí nepřítelům – budete je pokládat na karty.

Zátky slouží k znázornění poškození, jež utrpí vaše loď – budete je zasouvat na akční pole na palubě. Na akční pole upchané zátkou **NELZE** umístit přesýpací hodiny! Naštěstí budete mít vždy možnost poškození opravit.

HERNÍ PLÁN A SEKTORY PRO KARTY

Herní plán představuje moře, po němž se se svou lodí plavíte, abyste splnili zadaný úkol. Je rozdělen na **6 sektorů**, v každém je vyznačena šipka větrné růžice. V každé kapitole na vás čekají jiné nástrahy a události, s nimiž se budete muset vyrovnat.

Tyto události jsou představovány **kartami**, které naleznete v příslušných obálkách. Každá karta uvádí zvláštní pravidla a pokyny, ale nebojte se – všechny jsou jasně vysvětleny v aplikaci. Karty se vykládají kolem herního plánu do jednotlivých sektorů, v každém sektoru je místo až pro 3 karty.

OBÁLKY PRO JEDNOTLIVÉ KAPITOLY

Jak už víte, celý příběh naší hry se skládá z **10 kapitol**, jež budete hrát jednu po druhé. Novou kapitolu hrajte teprve tehdy, až se vám podaří úspěšně splnit předchozí. Veškerý dodatečný herní materiál, který budete k nové kapitole potřebovat, najdete v příslušné **zalepené obálce**.

**KAŽDOU OBÁLKU OTEVŘETE AŽ TEHDY,
JSTE-LI PŘIPRAVENI HRÁT PŘÍSLUŠNOU KAPITOLU.**

Jak se budete postupně do příběhu nořit více a více, objevíte stále více novinek.

**SNAŽNĚ VÁS PROSÍME, NEZVEŘEJŇUJTE INFORMACE
Z OBÁLEK ŽÁDNÝM ZPŮSOBEM, ZEJMÉNA JE NESDÍLEJTE
NA INTERNETU! RÁDI BYCHOM KAŽDÉMU HRÁČI
DOPŘÁLI, ABY SI MOHL PLNĚ A V PRAVÝ ČAS VYCHUTNAT
PŘEKVAPENÍ, JEŽ TATO HRA NABÍZÍ!**

PLACHTA

Provedením této akce můžete rozvinout nebo skasat plachty. Ellen může kotvit, nebo letět po vlnách jako vítr!



Posuňte plachtu o 1 pozici dolů nebo nahoru.

POZOR!

Poloha plachty zároveň určuje rychlost lodi, jež má velký vliv na její schopnost manévrovat (viz akce Kormidlo níže) a je důležitá i při vyhodnocování mnoha karet. Hodnoty rychlosti jsou vyznačeny u jednotlivých pozic na pravé straně stěžně, odpovídající možnosti manévrování jsou vyznačeny na levé straně stěžně.

Příklad:

Pavel provádí akci Plachta. Plachta je aktuálně na pozici 1. Pavel se může rozhodnout, že loď spustí kotvu (rychlost 0), nebo zvýší rychlost na 2. Zvýšit rychlost na 3 není v tuto chvíli možné.



KORMIDLO

Provedením této akce loď manévruje – mění směr plavby. Může zamířit ke slunným plážím někde v ústraní, nebo vyčinit zuby (tj. namířit kanóny) na nepřátele.



Natočte příď lodi doleva nebo doprava. Poté otočte lícem nahoru všechny karty v cílovém sektoru.

Příklad:

Helena provádí akci Kormidlo. Aktuální rychlost lodi (daná pozicí plachty) je 1. Helena má následující možnosti:

- natočit příď o 1 sektor vpravo a otočit lícem nahoru kartu, která tam leží;
- natočit příď o 2 sektory vpravo, namířit příď na tam ležící kartu Úžina 1 a odhodit ji;
- natočit příď o 1 sektor vlevo a otočit lícem nahoru dvě karty, které tam leží;
- natočit příď o 2 sektory vlevo a otočit lícem nahoru kartu, která tam leží.

Helena se rozhodne natočit příď o 1 sektor vpravo, aby se loď přiblížila k úžině a zároveň namířila děla na levoboku na kartu Brigantina v sektoru severovýchod (NE).



POZOR!

Schopnost manévrovat závisí na rychlosti lodi. Modré symboly v této tabulce vpravo udávají, o kolik sektorů můžete příď natočit.



Loď kotví.



Loď nemůže manévrovat.



Loď pluje pomalu.



Můžete natočit příď o 1 nebo o 2 sektory.



Loď pluje střední rychlostí.



Můžete natočit příď o 1 sektor.



Loď letí po vlnách!



Loď nemůže manévrovat.

STRAŽNÍ KOŠ

Pomocí této akce váš loďník vyšplhá do strážního koše a rozhlédne se po obzoru, aby našel klidné útočiště, případně aby ověřil, je-li vám španělský dělový člun stále v patách. Je důležité vědět, co se kolem lodi děje, a jak je známo, piráti jsou velmi zvědaví lidé.



Otočte lícem nahoru jednu libovolnou kartu v libovolném sektoru.

Provedením této akce nelze otočit více karet než 1!

Příklad:

Jiřina provádí akci Strážní koš. Může otočit lícem nahoru libovolnou kartu. Rozhodne se otočit kartu v sektoru sever (N).



OPRAVY

Pomocí této akce se může projevit váš skrytý talent – kutilství! Výborně, vaše obratnost s kladivem a hřebíky vám nejednou zachrání život.



Odstraňte zátku z jednoho poškozeného akčního pole a vraťte ji do obecné zásoby.

POZOR!

Toto akční pole nemůže být nikdy poškozeno. Rozbité věci na palubě jsou skutečně otravné. Poškozená akční pole jednak nelze použít (zkoušeli jsme to, ale zátku i přesýpací hodiny zároveň prostě do jednoho otvoru nenacpete) a kromě toho po vyčerpání všech zátek začnete ztrácet životy (viz str. 6).

Příklad:

Jarek provádí akci Opravy. Na palubě je aktuálně jen jedna zátku, a to v oblasti Děla na pravoboku. Jarek zátku vytáhne a vrátí ji do obecné zásoby.



NABÍŤ DĚLA

Provedením této akce nabijete děla, abyste mohli pálit na nepřátele. Nebo jste snad chtěli střít kanónem na ryby?



Vezměte až 2 dělové koule ze zásoby a nabijte jimi 2 různá děla (každou koulí jiné dělo).

Dělo nabijete tak, že kouli umístíte do příslušného zářezu pro kouli u zvoleného děla. Můžete nabít obě děla na stejném boku lodi, nebo na různých bocích. Nabité dělo pochopitelně dále nabít nelze, není to kulomet. Nejsou-li v zásobě žádné dělové koule, nelze akci provést.

Příklad:

Petr provádí akci Nabít děla. Jedno z děl na pravoboku už nabité je. Petr vezme dvě koule ze zásoby a nabije obě děla na levoboku.



PAL!

Provedením této akce přiložíte doutnák a... BUM!



Tato akce se provádí ve 3 krocích:

- 1 Odhoďte kouli od zvoleného děla a vraťte ji do zásoby.** Není-li dělo nabité, střílet nemůžete, to dá rozum.
- 2 Zvolte cíl.** Vyberte jednu z karet licem nahoru v sektoru, kam dělo míří. Karty z jiných sektorů cílem střelby být samozřejmě nemohou.
- 3 Hod'te kostkou.** 3. Výsledek hodu může být trojí:



1 zásah! Položte na cílovou kartu 1 žeton poškození.



2 zásahy! Položte na cílovou kartu 2 žetony poškození.

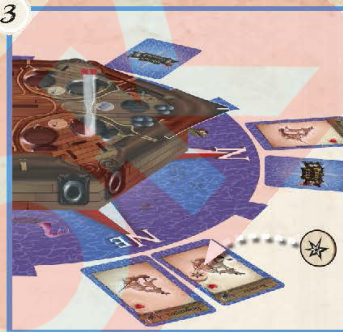


Poškození hlavně! Odstraňte své hodiny z daného akčního pole a nahraďte je zátkou. Toto akční pole je poškozené.

1



3



Příklad:

Michal provádí akci Pal! z děla na pravoboku. Nejprve odhodí kouli z nabitého děla do zásoby. Poté zvolí za cíl korvetu v daném sektoru. Mohl by zvolit brigantínu v téže sektoru, ale ne brigantínu v sektoru sever (N). Poté hodí kostkou.

V případě, že padne 1 zásah, položí 1 žeton poškození ze zásoby na symbol života na cílové kartě Korveta. Korve-

ta je poškozená, ale je potřeba ještě jednoho zásahu k jejímu zlikvidování.

Padnou-li 2 zásahy, položí na kartu Korveta 2 žetony poškození. Korveta je potopena! Michal její kartu odhodí.

Padne-li poškození hlavně, nahradí Michal své hodiny na tomto akčním poli zátkou ze zásoby a korvetě se nic nestane.

ZÁTKY

Tyto „špunty“ slouží ke znázornění poškozeného zařízení na palubě. Dojde-li k nějakému srámu, prostě vytáhnete zátku ze soudku s rumem a zarazíte ji na zasažené místo. Bohužel se ale jedná jen o provizorní řešení a poškozené zařízení není možné používat, dokud ho neopravíte pořádně pomocí akce Opravy. Někdy budete muset zahájit novou kapitolu se zátkami na palubě – to zase tolik nevádí. Ellen je stará dáma a na nějakém tom škrábanci jí nesejde, pod palbou nepřátel už byla nescetněkrát.

Pravidla pro zátky jsou prostá, ale musíte je dodržovat do puntíku.

- 1 Utrpí-li loď poškození, zasuňte zátku na akční pole v oblasti právě natočené do sektoru, v kterém leží karta, v důsledku jejíhož efektu bylo poškození způsobeno.**
- 2 Není-li do dané oblasti možné zátku umístit, protože v zásobě další zátky nejsou, nebo jsou už poškozena či obsazena hodinami všechna akční pole v dané oblasti, ztratíte 1 život.**

Příklad:

Na lodi je poškozené akční pole v oblasti Kormidlo a jedno ze dvou polí v oblasti Děla na levoboku. Loď míří přídi do sektoru sever (N).

Způsobí-li poškození karta ze sektoru sever (N), musíte umístit zátku na akční pole Koule.

Přijde-li poškození ze sektoru severovýchod (NE), zasuňte zátku na jedno z akčních polí v oblasti Děla na pravoboku.



V případě poškození ze sektoru jihovýchod (SE), je poškozeno jedno z akčních polí oblasti Plachta.

Zásah ze sektoru jihozápad (SW) způsobí poškození akčního pole Strážní koš.

Směřuje-li poškození ze sektoru severozápad (NE), zasuňte zátku na zbývající volné akční pole v oblasti Děla na levoboku. Zasáhnou-li vás nepřátelé ze sektoru jih (S), ztratíte 1 život, protože v oblasti Kormidlo nezbylo žádné nepoškozené neobsazené akční pole a není tedy kam další zátku umístit. Za každé poškození, které máte utrpět v okamžiku, kdy jsou už na palubě všechny 3 zátky, ztratíte 1 život.

PŘESÝPACÍ HODINY

Přesýpací hodiny představují lodníky – členy posádky. Každý hráč si vybere hodiny oblíbené barvy a používá je po celou dobu hry. Umísťují se na akční pole při provádění akcí.

Při umístění hodin na akční pole platí následující pravidla:

- 1 Každý hráč sahá jen na svoje hodiny.
- 2 Hodláte-li provést akci, **obratte hodiny tak, aby byl všechen písek v horní části, a zasuňte je na zvolené akční pole.** Písek se začne přesýpat a odměří čas nutný k provedení akce.
- 3 **Svých hodin na akčním poli se nesmíte dotknout, dokud se veškerý písek nepřesype dolů.** Zjistíte-li, že jste je zasunuli na špatné akční pole, máte smůlu!
- 4 Jakmile se písek úplně přesype, **můžete zvolenou akci provést.** Až poté vyndejte své hodiny z akčního pole. S provedením akce můžete počkat libovolně dlouho, ale hodiny smíte vyndat až po jejím provedení (někdy může být výhodné počkat, až svou akci provede spoluhráč). Provedení akce není povinné, není-li to možné nebo rozmyslíte-li si to, prostě jen vyndáte hodiny z akčního pole.
- 5 Můžete provést jen takovou akci, jejíž akční pole jste obsadili svými hodinami.
- 6 Není dovoleno nechat hodiny v téže oblasti a provést danou akci bezprostředně ještě jednou. To znamená, že nesmíte jen obrátit hodiny a přitom
 - je vrátit na totéž akční pole;
 - je zasunout na druhé akční pole v téže oblasti (Děla, Plachta).

POZOR!

U oblastí Děla na levoboku a Děla na pravoboku se jedná o dvě různé oblasti. Mezi nimi hodiny bezprostředně přesouvat můžete bez omezení.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

Ve hře dvou hráčů má každý z hráčů k dispozici dvoje hodiny. Ve fázi akcí si vybírá dvě akce najednou, jako by se jednalo o hodiny dvou různých hráčů. Jinak platí veškerá výše popsaná pravidla, jen s tou výjimkou, že hráči se mohou dotýkat dvou různých hodin, aniž by riskovali ztrátu ruky...

„Je vám divné, proč má tolik pirátů místo ruky hák?“

„Nerad bych to papouškoval – doufám, že máte rádi své ruce...“

„Co si počnete, až budou mít všichni piráti místo rukou jen háky?“



SHRNUTÍ

Jakmile začne fáze akcí, umístěte hodiny s pískem nahoře na akční pole, počkejte, až se písek přesype, poté proveďte akci. Pak si zvolte akci v jiné oblasti, obraťte hodiny, umístěte je na dané pole atd., dokud neuplyne stanovený čas. Vybírejte rychle, pracujte přesně a buďte sladění. Čím více akcí dokážete v jednom kole hry provést, tím větší šanci na úspěch budete mít... nebo aspoň na přežití!

KARTY

V každém kole každé kapitoly přijdou do hry určité karty. Umístíte je do sektorů kolem herního plánu (aplikace vám řekne kolik a kam).

Pro každou kartu platí specifická pravidla – jsou uvedena pomocí **následujících symbolů** a podrobně vysvětlena v aplikaci.

Symbole, s nimiž se na kartách sektáte:



Na tento symbol musíte položit žeton poškození, abyste směli danou kartu odhodit.



Směrem k této kartě musí mířit loď přídí a plout určenou rychlostí, abyste se mohli s danou kartou vypořádat (*jak, to záleží na konkrétní kartě*).



Z této karty na vás bude směřovat 1 výstřel na konci kola, pokud se vám nepodaří dříve kartu odhodit. Je-li u symbolu číslo 2, budou na vás směřovat výstřely 2.



Nové akční pole. Sem můžete umístit své hodiny a provést příslušnou specifickou akci. Na různých kartách budete mít k dispozici různé nové akce. Každá karta s akčním polem představuje samostatnou oblast, takže platí obvyklé pravidlo, že jeden hráč nesmí tutéž akci provést dvakrát bezprostředně po sobě.

POZOR!

Všechny karty v sektoru, k němuž loď míří přídí, otočte lícem nahoru. Máte-li kartu odhodit, odstraňte ji z příslušného sektoru a vraťte ji zpátky do zásoby.

APLIKACE

Aplikace tvoří integrální a nepostradatelnou součást hry. V Průvodci hrou najdete přesné a podrobné informace o všech jejích funkcích. Dané funkce najdete ve všech kapitolách. Od druhé kapitoly se setkáte s **důležitými novinkami**:

Události: Ve fázi akcí může aplikace vnést do hry nečekanou událost. Ozve se varovný zvukový signál a popis události se objeví na displeji. Efekty události musíte ihned zahrnout do hry (můžete určit jednoho hráče, aby se vyhodnocení efektu věnoval). Po jeho vyhodnocení stisknete tlačítko na displeji, aby se obrazovka události zavřela a hra pokračovala normálně dál.

POZOR!

Určité události způsobí poškození lodi v určitých oblastech. Jako obvykle platí – nemůžete-li zátku umístit, protože jsou všechny na palubě nebo v dané oblasti není žádné volné akční pole, ztratíte 1 život. To platí i v případech, že akční pole jsou obsazená hodinami!

Žetony: V mnoha obálkách najdete nové žetony. Podobně jako u karet najdete jejich popis a vysvětlení v aplikaci. Prostě klikněte na symbol daného žetonu na displeji.

Zvláštní příprava hry: Pozdější kapitoly budou obsahovat stále více herního materiálu. V určitých případech bude aplikace uvádět zvláštní stránku pro přípravu hry v daném kole. Postupujte podle instrukcí a připravte všechno, co na takových stránkách najdete.

POZOR!

Občas se z aplikace dozvíte, že máte postupovat jinak než obvyklým způsobem. V takových případech vždy postupujte podle pokynů aplikace!

TIRÁŽ

Autoři: Asger Harding Granerud,
Daniel Skjold Pedersen,
Daniele Tascini
Vývoj hry: Simone Luciani

Grafika a ilustrace: Ruslan Audia
Vývoj aplikace: Studio Clangore
Pravidla: Giuliano Acquati
Český překlad: Karel Vlasák



Cranio Creations Ltd
via del caravaggio 21
20144 Milano Italy
www.craniocreations.com

© 2017 Cranio Creations LTD
Všechna práva vyhrazena.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.