

Příběhy pirátů

PRŮVODCE HROU

Všechna pravidla pro hru důležitá najdete přímo v aplikaci. Můžete začít hrát tak, že budete postupovat podle tohoto Průvodce hrou a pokynů aplikace.

Sešit nazvaný Pravidla je příruční rejstřík – uvádí přesný a vyčerpávající popis všech hracích potřeb i akcí k dispozici. Slouží pro případ, kdybyste si v průběhu hry potřebovali něco rychle ujasnit, abyste nemuseli spuštěnou aplikaci přerušovat a hledat v ní.

Příběhy pirátů jsou kooperativní hra rozdělená na **10 kapitol**, které se hrají jedna po druhé. V každé partii bude skupina hráčů hrát jednu kapitolu, dále rozdělenou na **jednotlivá kola**, hraná **v reálném čase**. V každé kapitole budete muset splnit konkrétní **úkol**. Zalepené obálky obsahují specifický herní materiál pro danou kapitolu.



VAROVÁNÍ! Každou obálku otevřete až tehdy, jste-li připraveni hrát příslušnou kapitolu.

Součástí hry je i aplikace, která vás bude provázet CELOU HROU. Poskytne vám pokyny pro přípravu hry v každé kapitole i popis hracích potřeb v obálkách obsažených. Zároveň vám bude sloužit jako měřič času každého kola hry.

Doporučujeme vám, abyste všechny kapitoly hráli ve stejné herní skupině, protože každá další kapitola přinese ještě těžší úkoly než předchozí. Jednou odehranou kapitolu však můžete hrát libovolněkrát znovu a znovu, například s jinou skupinou nebo s cílem dosáhnout lepšího výsledku. Aplikace vás bude provázet příběhem a zaznamenávat vaše úspěchy (jakož i nezdary).

SESTAVENÍ LODI

Nejprve opatrně vyjměte všechny díly z rámečku.

- 1** Vnější stěny trupu ohněte o 90° nahoru.



- 2** Nasad'te na trup palubu – každá chlopeň trupu má odpovídající zářez v palubě.



- 3** Zasuňte před a zad'ovou sponu. Tím zafixujete tvar trupu.



- 4** Složte strážní koš – vnější části ohněte o 90° nahoru a shora zafixujte obrubou.



- 5** Stěžeň nasuňte zesponu do centrálního zářezu v trupu tak, aby delší část stěžeň směřovala k zádi loďi.



- 6** Plachtu nasad'te na jeden ze šikmých výřezů pro ni na stěžeň. Nakonec na vrchol stěžeň připevněte strážní koš tak, aby zapadl do výřezu.



Jednou sestavenou loď nemusíte po každé partii rozebrat. Stačí, když vyjměte koš, plachtu a stěžeň. Jednotlivé části loďi (zejména strážní koš) je možné zafixovat lepidlem.

PŘÍPRAVA ZÁKLADNÍCH HRACÍCH POTŘEB



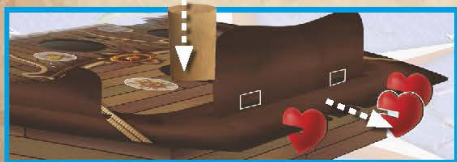
Tyto hrací potřeby se používají v každé kapitole. Sestavte herní plán z jednotlivých segmentů. Do jeho středu postavte sestavenou loď (pata stěžně by měla zapadnout do centrálního otvoru v herním plánu). Poblíž herního plánu připravte kostku, dělové koule, zátky, srdíčka a žetony poškození. Při hře ve čtyřech si každý hráč vybere jednu přesýpací hodiny a postaví je před sebe na stůl. Při hře ve třech nechte jednu hodiny v krabici, při hře ve dvou dostane každý hráč hodiny dvoje.

ÚVOD

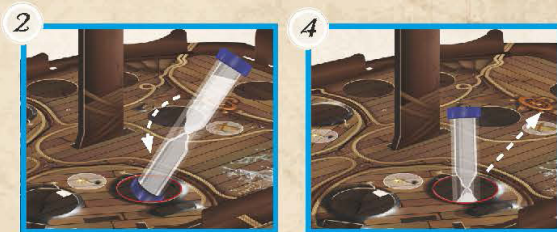
Pravidla pro používání přesýpacích hodin:

- 1 Každý hráč se smí dotýkat jen vlastních hodin. (Při hře ve dvou hráčích má každý hráč dvoje.)
- 2 Chcete-li provést akci, umístíte své hodiny na volné akční pole dané akce a otočíte je plnou stranou nahoru (takže všechny písek začne padat shora dolů).
- 3 Po umístění hodin na ně nesmíte sahat, dokud se všechny písek nepřesype dolů.
- 4 Až poté, co se písek zcela přesype, smíte danou akci provést (můžete vyčkávat, pokud například potřebujete, aby jiný hráč napřed dokončil svou akci). Akci také nemusíte provést vůbec.
- 5 Každý hráč provádí pouze ty akce, které vybral pomocí umístění svých hodin.
- 6 Poté hodiny z akčního pole odstraníte a můžete si vybrat akci další. Nikdy není dovoleno provést tutéž akci dvakrát bezprostředně po sobě. To platí i pro akce, jejichž oblast má dvě akční pole. Není tedy možné hodiny obrátit a vrátit je na totéž akční pole nebo na druhé akční pole v téže oblasti. Děla na levoboku se liší od děl na pravoboku, takže lze střílet na jednom boku a hned poté na druhém. Při hře ve dvou může jeden hráč provést tutéž akci dvakrát po sobě, ale vždy s jinými hodinami.

Na konci kola všichni nepřátelé, jejichž karty zůstaly kolem herního plánu, na loď vystřelí. Utržíte-li poškození, umístíte na akční pole v oblasti, která odpovídá sektoru, odkud nepřátelský výstřel přišel, zátku (oblasti akčních polí na palubě odpovídají sektorům herního plánu). Není-li to možné, protože v zásobě už nejsou žádné zátky nebo všechna akční pole dané oblasti jsou už poškozená či obsazená hodinami, ztratíte 1 život.



Příběhy pirátů jsou **kooperativní hra odehrávající se v reálném čase**. Nehraje se na tahy hráčů – všichni hrají najednou. V aplikaci najdete pokyny pro přípravu každé partie a bude vám sloužit jako časomíra. Budete provádět řadu akcí na palubě lodi, abyste splnili zadaný úkol. Možné akce jsou: Plachta (změna rychlosti lodi), Kormidlo (manévrování), Strážní koš (otočení zakryté karty), Nabití děla (nabíjení), Pa! (střelba na nepřátele) a Opravy (oprava poškození). Podrobné vysvětlení najdete v aplikaci nebo v pravidlech. Provedení každé akce trvá určitou dobu (hodiny měří 30 sekund): správná koordinace, plánování i schopnost reagovat jsou klíčovými faktory úspěchu! V každém kole hry budete vykládat a otáčet nové karty (do hry přicházejí zakryté a popis karet najdete v aplikaci). **Kdykoli bude před lodí pro provedení manévru mířit do sektoru, v němž leží nějaké karty lícem dolů, všechny tyto karty otočte lícem nahoru.** Vlastní průběh hry je velmi prostý: ve fázi akcí každého kola budete umísťovat své hodiny na akční pole na palubě (či později na kartách) a provádět odpovídající akce. Každý kruhový otvor na palubě je akční pole, některé oblasti mají dvě akční pole.



STAŽENÍ A SPUŠTĚNÍ APLIKACE

Naskenujte si QR kód z krabice, čímž si aplikaci stáhnete. Ke hře potřebujete jen jeden přístroj. Položte ho na stůl a spusťte aplikaci. Na dalších stránkách popisujeme aplikaci krok za krokem včetně obrazovek první kapitoly. (Stejně obrazovky najdete i v kapitolách následujících.)



Stiskněte tlačítko „MOŽNOSTI“, čímž rozbalíte hlavní menu.

POZOR!

Tlačítko „Vymazat vše“ smaže veškeré vaše dosavadní zaznamenané skóre i postup ve hře!

**STISKNUTÍM TLAČÍTKA
„ZAHÁJIT HRU“
POKRAČUJETE
K ZAHÁJENÍ HRY!**



VÝBĚR KAPITOLY

Na této obrazovce znázorňující **mapu** uvidíte vizualizaci svého postupu ve hře. **Výběr kapitoly**, kterou chcete hrát, provedete kliknutím na příslušný ostrov.



V levém horním rohu se zobrazuje **celkové dosažené skóre**. Aplikace zaznamená nejvyšší skóre dosažené v každé kapitole.

Na začátku hry máte na výběr jen první ostrov. Jakmile úspěšně kapitolu dokončíte, zpřístupní se vám další ostrov.

Ostrov, který není zvýrazněný, není přístupný. Vždy si však můžete vybrat zvýrazněný ostrov nebo ostrov, který jste už hráli dříve (kdykoli je možné znovu hrát kapitolu, kterou jste již absolvovali, chcete-li si zahrát s jinou skupinou nebo zlepšit své skóre).

**KLIKNUTÍM NA ZVOLENÝ OSTROV
PROVEDETE JEHO VÝBĚR.**



NASTAVENÍ HRY

Toto je úvodní obrazovka kapitoly. Uvádí její název a **počet kol**, která budete mít pro její dokončení k dispozici.



Stiskem příslušných tlačítek si musíte zvolit počet hráčů a úroveň obtížnosti (vyšší obtížnost znamená možnost dosažení lepšího skóre).

Doporučujeme vám, abyste zahájili hru na úrovni **NORMÁLNÍ**. **SNADNÁ** úroveň je spíš relaxační, zatímco **PEKELNÁ** je pro milovníky těžkých výzev.

Pokud jste danou kapitolu už hráli, uvidíte i své nejvyšší dosažené skóre na každé úrovni. Vyšší úroveň obtížnosti vede k dosažení vyššího celkového skóre.

**STISKNUTÍM TLAČÍTKA
„ZAHÁJIT MISI“
POKRAČUJETE DÁL!**



PŘÍBĚH

Na této obrazovce si přečtete text zvolené kapitoly příběhu. Oddaný papoušek Flint bude vaším vypravěčem.



„Konečně na palubě milované Ellen! Tahle fenomenální loď přečká každou bouři i bitvu! Všichni na svá místa, abychom ukázali, jak se má loď správně ovládat.“

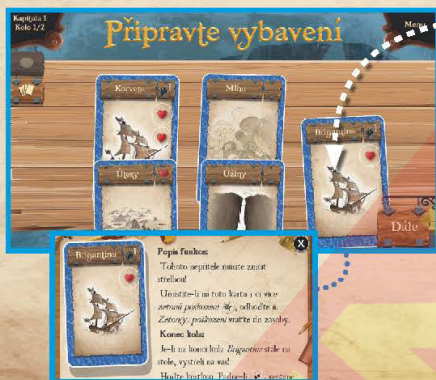
Ve štitku vpravo najdete váš úkol pro danou kapitolu.

**STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“
POKRAČUJETE DÁL!**



VYBAVENÍ

Na této obrazovce vidíte přehled herního materiálu, který budete v dané kapitole potřebovat. V tomto okamžiku můžete rozlepit obálku s nápisem *Kapitola 1*, v níž najdete všechny uvedené karty. Vyndejte z obálky celý její obsah (uvádí-li aplikace kartu, vyndejte všechny karty daného typu), karty rozřídte podle typů (názvu) a položte lícem nahoru na stůl pro další použití.



Kliknete-li na určitý prvek, rozbalí se jeho popis a příslušná pravidla.

POZOR!

Přečtete si popis každého prvku pečlivě, abyste přesně věděli, jak každá karta působí.

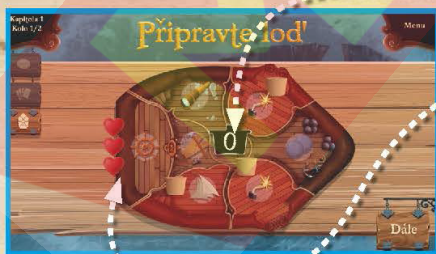
Pravidla jednotlivých hracích potřeb jsou uvedena výhradně v aplikaci!

**STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“
POKRAČUJETE DÁL!**



LOĎ

Na této obrazovce se dozvíte vše potřebné pro přípravu lodí na danou kapitolu.



Plachtu nastavte na uvedenou hodnotu – toto je počáteční rychlost lodí.

Na zád' nasad'te uvedený počet srdíček – to je váš počáteční počet životů. Víc jich nedostanete...

POZOR!

Pokud v průběhu kapitoly ztratíte všechny životy, prohráli jste! Danou kapitolu musíte zkusit znovu od začátku.

Zátky zasuňte na uvedená akční pole (jsou-li v dané oblasti dvě, můžete si libovolně vybrat). Akční pole zaslepené zátkou není k dispozici.

**STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“
POKRAČUJETE DÁL!**



Pal'

Přikloze dovnitř a DUNE

Provedení akce:

Tato akce se provádí ve 3 krocích:
1. Ovládnout akční pole (kliknutí na zátka) a vrátit ji do zásoby. Není-li žádné dělo v dané oblasti nikdo nemůže provést akci.
2. Zavolat si Válečníka

... Kliknete-li na symbol akce, rozbalí se popis a pravidla pro danou akci. Přečtete si je pečlivě. Popis akcí najdete rovněž v Pravidlech.

Tato obrazovka má 3 části představující 3 po sobě jdoucí kroky. Uvádí pokyny, jak připravit karty pro dané kolo.



1/3 Zde vidíte kartu, kterou máte vyložit **před lodí**. Vezměte ji ze stolu a vyložte ji lícem nahoru do sektoru, kam míří před lodí. Je jedno, o jaký sektor (světovou stranu) se jedná.

STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“ POKRAČUJETE DÁL!



2/3 Zde vidíte zbylé karty, které budou v daném kole ve hře. Vyhledejte karty uvedených typů a počtu, vytvořte z nich balíček lícem dolů a pečlivě ho zamíchejte. Kliknutím na obrázek karty rozbalíte její popis a příslušná pravidla.

STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“ POKRAČUJETE DÁL!



3/3 Zde se dozvíte, jak karty rozdat do jednotlivých sektorů. Začněte sektorem po směru hodinových ručiček od sektoru před přídí lodí a pokračujte takto dále, dokud neumístíte všechny karty.

POZOR!

Do sektoru přímo před přídí lodí se nikdy karty nevykládají lícem dolů, ale vždy lícem nahoru. Do každého sektoru se vejdou maximálně 3 karty (v tomto příkladu bude ve čtyřech sektorech ležet po jedné kartě a ve dvou sektorech po dvou kartách, ale jde jen o příklad. Počet karet v sektorech se může v každém kole lišit.)

STISKNUTÍM TLAČÍTKA „DÁLE“ POKRAČUJETE DÁL!

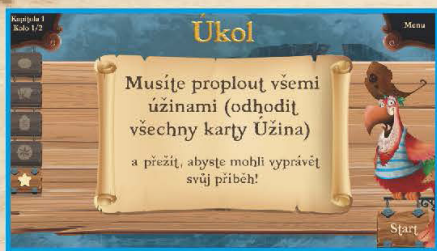


Na tomto obrázku vidíte hru připravenou pro první kolo na úrovni **NORMÁLNÍ**.



ÚKOL

Zde uvidíte připomínku, jaký **úkol** máte v této kapitole splnit.



POZOR – stisknutím tlačítka „START“ hru zahájíte! Stiskněte ho proto až tehdy, až budete opravdu připraveni hrát. Do té doby se můžete kdykoli vracet k libovolným předchozím obrazovkám pomocí tlačítek vlevo. Odstartováním vám však již začne běžet čas.

PŘED ZAHÁJENÍM HRY SI DOČTĚTE NÁSLEDUJÍCÍ TEXT. JE V NĚM UVEDENO, JAK PROBÍHÁ FÁZE AKCÍ A FÁZE KONEC KOLA.



VAŠE PRVNÍ KOLO HRY

Stiskněte tlačítko „START“ a vezměte do ruky své přesýpací hodiny. Po ukončení odpočítávání si vyberte akci! Než se písek přesype, diskutujte se spoluhráči a domluvte se, co udělat dál!

POZOR!

Po provedení manévru po provedení akce Kormidlo vždy otočte lícem nahoru všechny karty v sektoru, kam míří příď lodi.



Stane-li se něco nečekaného, můžete hru pozastavit stiskem tlačítka „MENU“.

Pokračovat ve hře můžete až poté, co se písek ve všech hodinách úplně přesype. Stiskněte tlačítko „POKRAČOVAT“, otočte hodiny na týchž akčních polích, kde byly, a pokračujte ve hře.

Poctiví piráti nezastavují hru jen proto, aby se lépe zorganizovali, že ne? Kdykoli pozastavíte hru, ztratíte navíc čas, jehož není nazbyt. Kruté, ale tak to je.



Nebojte se!

Po stisku tlačítka „Potápíme se“ se objeví ještě potvzovací dialogové okno.

Výstražný tón a změna hudby na pozadí bude signálem, že v daném kole zbývá poslední minuta. Jakmile čas vyprší, musíte OKAMŽITĚ pustit přesýpací hodiny a dále se jich nesmíte dotýkat.

Pokud v průběhu kola ztratíte poslední život, prohráli jste. Musíte stisknout tlačítko „Potápíme se“, čímž odpočítávání času ukončíte.



FÁZE KONEC KOLA

Vyprší-li čas, pusťte hodiny. Tato obrazovka uvádí, jaké kroky musíte provést.

POZOR!

Instrukce provádějte postupně krok po kroku. Číslované kroky jsou obecné a opakují se v každém kole. Instrukce podtrženým písmem jsou specifické pro dané kolo.

U všech bukanýrů, čas vypršel

- 1 - Proveďte zbývající akce v libovolném pořadí.
- 2 - Otočte všechny karty na herním plánu lícem nahoru. Odhodte všechny karty Útesy a Mlha.
- 3 - Všichni nepřítelé na vás vystřelí.

Pokud na herním plánu zůstaly nějaké karty Úžina, prohráli jste!

Mise selhala!

Pokračovat

1 Všichni piráti provedou svou akci. Pořadí si můžete vybrat libovolně.

Všichni piráti, kteří umístili své hodiny na akční pole ještě před vypršením času, mohou danou akci provést, jako by se písek přesypal věas. O pořadí provedení těchto akcí rozhodněte společně. Poté odstraňte všechny hodiny z akčních polí.

2 Otočte všechny karty ve všech sektorech lícem nahoru. Všechny karty Útesy a Mlha odhodte.

Leží-li dosud v kterémkoli sektoru karty lícem dolů, otočte je lícem nahoru. Karty uvedené výše odhodte.

3 Všichni nepřítelé na vás vystřelí.

Leží-li kolem herního plánu karty nepřítel (v tomto příkladu je to 1 korveta s 1 žetonem poškození), z každé takové karty na vás přiletí výstřel.

Za každý výstřel hoďte kostkou:



Umístěte **1 zátku** na jedno akční pole v oblasti lodi odpovídající sektoru, odkud výstřel přišel.



Umístěte **2 zátky** na 2 akční pole (po jedné zátce na každé pole) v oblasti lodi odpovídající sektoru, odkud výstřel přišel.

Za každou zátku, kterou nemůžete na akční pole umístit, protože v zásobě už zátky nejsou nebo daná oblast již nemá žádné nepoškozené akční pole, ztratíte 1 život (v tomto příkladu druhou zátku do oblasti Kormidlo umístit nemůžete, protože jediné akční pole v ní už je poškozené).



Nic se nestalo.

Všechny tyto karty nechte ležet na svých místech. Leží-li na některých žetony poškození, i ty nechte ležet na svých místech (v uvedeném příkladu nechte ležet kartu Korveta na svém místě a na ní nechte ležet žeton poškození).

Pokud zůstaly kolem herního plánu ležet nějaké karty Úžina, dejte je na stranu. Přidáte je do balíčku karet, které budete vykládat kolem herního plánu v následujícím kole.

Je důležité se zbavit obou karet Úžina pokud možno hned v prvním kole (nebo alespoň jedné z nich), protože jinak se s nimi budete muset znovu potýkat v druhém, posledním kole!

ZTRATÍTE-LI VŠECHNY ŽIVOTY V TÉTO FÁZI, STISKNĚTE TLAČÍTKO „MISE SELHALA!“ V OPAČNÉM PŘÍPADĚ STISKNĚTE TLAČÍTKO „POKRAČOVAT“.

„Tak a teď zahodte ten krám a chopte se přesýpaček! Spustte stopky a dejte se do prvního kola tohoto dobrodružství... Zlomte vaz (nebo aspoň dřevěnou nohu)!“



DALŠÍ KOLO HRY

Po prvním kole kapitoly se neobjeví obrazovka Vybavení a Loď, protože veškeré hrací potřeby už máte na stole a loď pokračuje do dalšího kola ve stavu, v jakém byla na konci kola předešlého. Budete jen vykládat nové karty kolem herního plánu.

V tomto okamžiku můžete provést přípravu hry pro další kolo podle pokynů aplikace.

POZOR!

Při zahájení nového kola též kapitoly nechte loď přesně v tom stavu, v jakém ukončila kolo předchozí. Bude mít stejný **počet životů, rychlost, počet a umístění zátek a množství dělových koulí** a bude mířit přídi do **téhož sektoru**.

FÁZE KONEC KOLA V POSLEDNÍM KOLE KAPITOLY

Na konci **posledního kola** kapitoly zkontrolujte, zda se vám podařilo splnit zadaný úkol pro danou kapitolu.

POZOR

Stejně jako ve fázi Konec kola předchozích kol postupujte krok po kroku.

U všech bukanýrů, čas vypršel!

- 1 - Proveďte zbývající akce v libovolném pořadí.
 - 2 - Otočte všechny karty na herním plánu lícem nahoru. Odhodte všechny karty Útesy a Mha.
 - 3 - Všichni nepřítelé na vás vystoupí. Příslušné karty nechte ležet, kde jsou.
- Pokud na herním plánu zůstaly nějaké karty Úžina, odložte je stranou. Přidáte je do balíčku pro příští kolo.

Mise selhala!

Pokračovat

POKUD SE CÍL NEPODAŘILO SPLNIT, STISKNĚTE TLAČÍTKO „MISE SELHALA“

Danou kapitolu budete muset hrát znovu.

POKUD SE CÍL SPLNIT PODAŘILO, STISKNĚTE TLAČÍTKO „POKRAČOVAT“.

Zobrazí se vám výsledek – dosažené skóre.



VÝSLEDKY MISE

Tato obrazovka se objeví jen v případě, že jste přežili všechna kola dané kapitoly a úspěšně splnili zadaný úkol. Nyní budete vyzváni, abyste do aplikace zadali konečný stav lodí.



Životy

Zadejte, kolik životů vám zbylo.

Poškození lodí

Zadejte, kolik zátek máte na lodi.

STISKNĚTE TLAČÍTKO „DOKONČIT MISI“

Aplikace vám ukáže, jak jste byli úspěšní – rozsvítí se 1 až 3 hvězdičky. Posbírejte hvězdiček co nejvíc!



PRO NÁVRAT K VÝBĚRU DALŠÍ KAPITOLY STISKNĚTE TLAČÍTKO „ZPÁTKY K MAPĚ“.



NEZBÝVÁ NEŽ POPRÁT PŘÍJEMNOU ZÁBAVU!

Jste zpět na obrazovce s mapou. Pokud jste předchozí kapitolu dokončili úspěšně, bude teď ostrov zvýrazněný a budete si moci vybrat další ostrov. Pokud ne, zkuste tutéž kapitolu znovu. Můžete si také nastavit nižší úroveň obtížnosti.



Můžete pokračovat další kapitolou. V Pravidlech najdete podrobné vysvětlení všech základních pojmů a pravidel.

*Budeme vám vyprávět
napínavý a barvitý příběh.
Jste připraveni se stát jeho
součástí?*

