

OSTROV POKLADŮ

Marc Paquien ————— Vincent Dutrait

2 až 5 hráčů / od 10 let / 45 minut



HRA OSTROV POKLADŮ UMOŽŇUJE HRÁČŮM ZÚČASTNIT SE VZRUŠUJÍCÍ
honby za pirátským pokladem.

Jeden z hráčů ztělesňuje DLOUHÉHO JOHNA SILVERA, kterého uvěznila
jeho posádka a přísně ho střeží, aby z něj postupně dostala informace
o místě úkrytu nesmírného bohatství!

Zbývající hráči představují vzbouřené piráty, kteří vyslychají Dlouhého
Johna v cele a doufají, že jim nakonec prozradí místo, kde je truhla zakopána.

Ale pozor, Dlouhý John Silver může lehce svést ostatní piráty
na falešnou stopu, protože má vlastní plány – uprchnout a vzít si zpět to,
co mu právem patří!



Cíl hry

DLOUHÝ JOHN SILVER: *Musí uprchnout a zmocnit se pokladu
dříve než piráti!*

PIRÁTI: *Každý z nich chce být tím, komu se podaří nalézt poklad
Dlouhého Johna Silvera!*



*Starý Ben vás bude provázet při studiu pravidel
a dávat vám cenné rady.*

»Už mi v mé staré kotrbě svítá,« poznamenal Silver. »Tuhle je kompas, tamhle nejvyšší bod ostrova Kostlivců, který trčí jako zub.

A teď stanovte směr této kostry.«

*Ukázalo se, že tělo leží přesně ve směru ostrova, a strelka na kompasu označovala čáru VJV směrem k V.**

* Citované úryvky z románu Poklad na ostrově pochází z upraveného českého překladu Hany Šnajdrové (1954).

Albi

Herní materiál



5 zástěn
(oboustranných)



5 figurek

4 ukazatele
pořadí



1 herní plán
(oboustranný)

4 minimapy
a 4 poznámkové karty
(oboustranné)



4 karty
postav



2 minipravítka

1 pravítko



1 velká hledací šablona
a 1 malá hledací šablona



1 velký kompas
a 1 malý kompas



1 kružítko



8 tipů
na směr



5 fixů



11 tipů na místo



1 deska kalendáře
(oboustranná)

1 truhla

6 žetonů truhly
a 1 žeton pokladu



8 žetonů
informací



11 černých známek



7 počátečních tipů



1 minimapa
Dlouhého Johna Silvera
(oboustranná)

Přehled hry

PŘÍPRAVA _____ 4

Hráč Dlouhého Johna Silvera si vezme svůj herní materiál.
Zbývající hráči si vyberou své piráty a vezmou si jejich herní materiál.

PŘÍPRAVNÁ FÁZE _____ 4

1. Dlouhý John určí, kam ukryje poklad.
2. Každému pirátovi dá jeden tip na místo.
3. Vezme si 3 počáteční tipy.
4. Vezme si o 3 tipy na směr více, než kolik je pirátů.

PRŮBĚH HRY _____ 6

Na začátku každého tahu přesune Dlouhý John Silver ukazatel pořadí, který se nachází nejvíce vlevo, na nejbližší dostupné pole v kalendáři.

1. Pokud je u tohoto pole uvedena událost, okamžitě se vyhodnotí.
2. Pirát, jehož ukazatel pořadí byl přesunut, poté provede tolik akcí, kolik hvězd je vyobrazeno na daném poli v kalendáři.

Dostupné akce jsou následující:

- Jízda na koni (6 mil),
- Pěší pochod (3 míle) + omezené hledání *,
- Rozsáhlé hledání *,
- Ověření,
- Orientace,
- Trysk,
- Zvláštní schopnost.

* Pokud pirát provádí hledání, mohou nastat 3 různé situace:

- Poklad je nalezen a daný pirát se stává vítězem.
- Poklad není nalezen, ale Dlouhý John Silver se rozhodne dát danému pirátovi žeton truhly.
- Poklad není nalezen a pirát nenajde nic.

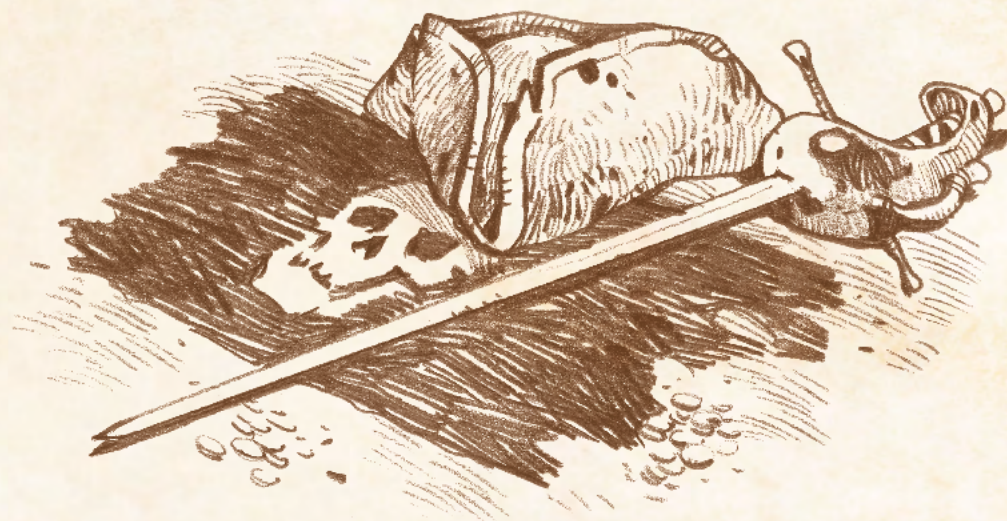
DLOUHÝ JOHN SILVER JE VOLNÝ _____ 9

Pokud je dosaženo posledního pole v kalendáři, Dlouhý John Silver uprchne:

1. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček, začíná Dlouhý John Silver.
2. Dlouhý John Silver provádí ve svém tahu pouze jednu akci jízda na koni (6 mil).
3. Piráti provádí 2 výše uvedené akce za tah.

»Prohlašovali jste, tuším, že znáte pravidla,« opáčil Silver pohrdavě. »Když je neznáte vy, budu se podle nich řídit aspoň já a zůstanu, kde jsem. Pořád jsem ještě vaším kapitánem, pamatujte si to – dokud mi nepřednesete svou stížnost a já vám neodpovím. Zatím stojí vaše černá známka za zlámanou grešli. Teprve potom se uvidí.«

»Jen se neboj,« řekl zase George, »my táhneme všichni za jeden provaz. (...) Nemysli si, Johne Silvere, že do tebe nevidíme! Sedíš na dvou židlích, to je ono.«



Přehled tipů

Dlouhý John Silver má různé druhy tipů, jež musí za určitých okolností poskytnout pirátům.

TIPY NA MÍSTO _____ 5

POČÁTEČNÍ TIPY _____ 6

ČERNÉ ZNÁMKY _____ 6

ŽETONY INFORMACÍ (Blafování nebo Pravda) _____ 6–7

ŽETONY TRUHLY _____ 8

TIPY NA SMĚR _____ 9



Nechce se Vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!

Chybí Vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!



Příprava hry

- 1 Herní plán představující ostrov s pokladem položte na stůl vybranou stranou nahoru.
- 2 Desku kalendáře položte k jižnímu okraji herního plánu (označenému »J«). Zkontrolujte, zda je nahoře ta strana, jež odpovídá počtu hráčů.
- 3 Počáteční tipy, černé známky a tipy na směr se odděleně zamíchají a položí vedle herního plánu.
- 4 Kružítko, obě hledací šablony, pravítko, oba kompasy a jedno minipravítko položte tak, aby na ně všichni dosáhli.
- 5 Určete hráče, který bude ztělesňovat Dlouhého Johna Silvera. Měl by se posadit k jižnímu okraji herního plánu poblíž desky kalendáře. Vezme si následující herní materiál:
 1. černý fix,
 2. truhlu, 6 žetonů truhly a žeton pokladu,
 3. figurku Dlouhého Johna Silvera a 2 žetony informací »Blafování«, které položí na odpovídající místa na desce kalendáře,
 4. postaví si před sebe svou zástěnu, za níž umístí:
 - svou minimapu a jedno minipravítko,
 - 6 žetonů informací »Pravda«,
 - 11 tipů na místo.
- 6 Každý z pirátů si vezme následující herní materiál:
 1. jednu figurku piráta,
 2. fix v barvě vybrané figurky,
 3. zástěnu v barvě vybrané figurky,
 4. kartu postavy odpovídající vybrané zástěně,
 5. ukazatel pořadí odpovídající vybrané zástěně,
 6. jednu minimapu, kterou umístí za zástěnu,
 7. jednu poznámkovou kartu.

HRA 2 HRÁČŮ:

Každý hráč si vezme dvě další figurky pirátů a odpovídající fixy.*

HRA 3 HRÁČŮ:

Každý z obou pirátů si vezme jednu další figurku piráta a odpovídající fix.*

* Zástěny, karty postav, ukazatele pořadí, minimapy a poznámkové listy patřící k těmto dalším figurkám se ve hře nepoužijí.

- 7 Počínaje pirátem napravo od Dlouhého Johna Silvera a dále proti směru hodinových ručiček umístí každý pirát svůj ukazatel pořadí na nejbližší volné pole s lebkou na desce kalendáře nalevo od 1. června.



Pro vaši první hru vám radím, abyste si pro roli Dlouhého Johna Silvera vybrali nejzkušenějšího hráče ze své posádky.



Přípravná fáze



Počáteční pozice jednotlivých pirátů je uvedena na vnitřní straně zástěny.

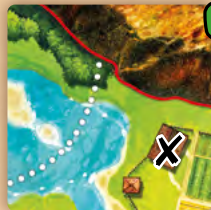
I. Počáteční pozice pirátů

Každý pirát umístí svou figurku na herní plán na svou počáteční pozici (označenou křížkem příslušné barvy) a fixem nakreslí kruh po tečkované čáře kolem své figurky.

II. Zakopání pokladu

Jakmile se figurky nachází na počátečních pozicích, ukryje Dlouhý John Silver na ostrově poklad. Proveďte to tak, že do své minimapy zakreslí černý křížek na místo, kde se poklad nachází. Může si vybrat jakékoli místo kromě:

- vnitřku »dvoumílových« kruhů, které ohraničují počáteční pozice pirátů,
- nepřístupných oblastí ohraničených červenou čarou,
- tečkovaných čar, ohraničujících jednotlivé části ostrova.



Poklad se nachází v domě. Toto umístění je povoleno.



Poklad se nachází v nepřístupné oblasti. Toto umístění není povoleno.



Poklad se nachází na hranici dvou částí ostrova. Toto umístění není povoleno.

III. Tipy na místo

Každý tip na místo umožňuje pirátům při hledání pokladu vyloučit jednu z jedenácti částí ostrova. Piráti udržují své tipy v tajnosti: nemohou je ukazovat ani prozrazovat ostatním pirátům. Dlouhý John Silver nejprve oddělí od ostatních tip na místo, jenž zahrnuje část ostrova, kam ukryl poklad. Tento tip položí lícem dolů za svou zástěnu. Poté zamíchá zbývající tipy, vezme vrchní tip, podívá se na něj a dá ho hráči nalevo od sebe. Tento postup opakuje do té doby, dokud nebude mít každý pirát jeden tip.



Černá plocha s lebkou prozrazuje, že v této části ostrova poklad není.



Dlouhý John Silver si může na svou minimapu poznamenat, komu dal který tip.

POZOR! Tip vztahující se k části ostrova s pokladem se nikdy nemíchá s ostatními tipy.

IV. Počáteční tipy

Dlouhý John Silver si vezme 3 počáteční tipy.

V. Tipy na směr

Dlouhý John Silver si vezme o 3 tipy na směr více, než je pirátů. Zbývající vrátí zpět do krabice.

Průběh hry

OSTROV POKLADŮ se hraje na řadu tahů, dokud některý hráč (pirát nebo Dlouhý John Silver) nenajde poklad. Dlouhý John Silver a piráti hrají odlišným způsobem:

- Dlouhý John Silver aktualizuje kalendář a vyhodnocuje události. Kromě toho informuje o výsledcích pirátských akcí hledání, resp. zda byl poklad nalezen.
- Každý pirát provede tolik akcí, kolik udává pole v kalendáři, kam se přemístil jeho ukazatel pořadí.

Tah sestává z následujících kroků:

1. Aktualizace kalendáře (*Dlouhý John Silver*),
2. Událost v kalendáři, pokud má nastat (*Dlouhý John Silver*),
3. Výběr a vyhodnocení akcí (*piráti*).

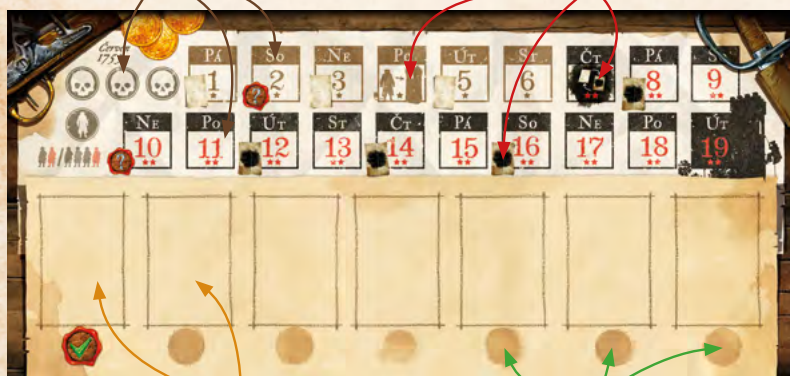
1. Aktualizace kalendáře

Dlouhý John Silver přesune ukazatel pořadí z nejstaršího pole v kalendáři (nejvíce vlevo) doprava na nejbližší volné pole. Poté sdělí dotyčnému pirátovi, že může provést své akce.

KALENDÁŘ DLOUHÉHO JOHNA SILVERA

Pole kalendáře

Události



Pole pro počáteční tipy a černé známky

Pole pro žetony informací



PŘÍKLAD: Dlouhý John Silver přesune ukazatel pořadí červeného hráče, protože se jedná o ukazatel na nejstarším poli (nejvíce vlevo). Na novém poli je uvedena událost, kterou musí Dlouhý John Silver okamžitě vyhodnotit. Jakmile s tím bude hotov, může červený hráč provést jednu akci podle své volby, protože na daném poli v kalendáři je jedna hvězda.

2. Událost v kalendáři

Jestliže je ukazatel pořadí umístěn na pole s událostí, musí Dlouhý John Silver tuto událost vyhodnotit dříve, než přijde příslušný pirát na řadu se svými akcemi.



POČÁTEČNÍ TIP

Dlouhý John Silver si vybere a zahraje jeden počáteční tip z ruky podle níže uvedených pokynů.



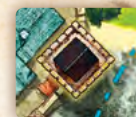
ŽETON INFORMACÍ »BLAFOVÁNÍ«

Dlouhý John Silver si vezme z desky kalendáře žeton informace »Blafování« a umístí ho za svou zástěnu. Tento žeton může později využít při hraní počátečního tipu nebo černé známky.

VĚZENÍ



Vlastník ukazatele pořadí, jenž byl umístěn na událost »Vězení«, si vybere jednu z 8 věží na herním plánu a postaví na ni figurku Dlouhého Johna Silvera. Piráti mohou společně diskutovat o tom, kam se má figurka umístit, ale konečné rozhodnutí musí učinit výše uvedený vlastník ukazatele pořadí.



ČERNÁ ZNÁMKA

Dlouhý John Silver odhodí počáteční tipy z ruky a poté si dobere 3 černé známky.



TIP Z ČERNÉ ZNÁMKY

Dlouhý John Silver si vybere a zahraje jednu černou známku z ruky podle níže uvedených pokynů.



ÚTĚK

Dlouhý John Silver je volný! (Viz str. 10.)

POČÁTEČNÍ TIPY & ČERNÉ ZNÁMKY

Když má Dlouhý John Silver zahrát počáteční tip nebo tip z černé známky, vykoná postupně následující kroky:

- A. Vyloží tip a žeton informace.
- B. Zakreslí informaci do herního plánu (*je-li to nutné*).
- C. Dobere si nový tip téhož druhu, jaký právě zahrál.

A. Vyložení tipu a žetonu informace

Dlouhý John Silver si vybere příslušný tip z ruky, vyloží ho lícem nahoru na volné pole nejvíce vlevo v kalendáři a pod něj položí lícem dolů jeden svůj žeton informace (s výjimkou prvního tipu, kdy se musí jednat o žeton »Pravda«).

Ve hře se objevují dva žetony informací: »Pravda« a »Blafování«.

- Pokud si Dlouhý John Silver vybere žeton »Pravda«, poskytnutý tip musí být pravdivý. Nesmí lhát: piráti budou brát jeho tip v úvahu při hledání pokladu.
- Pokud si Dlouhý John Silver vybere žeton »Blafování«, poskytnutý tip může a nemusí být pravdivý. Záleží na pirátech, zda budou brát jeho tip v úvahu při hledání pokladu.

POZNÁMKA: Jakmile piráti dostanou první tip, vykládají se žetony informací nadále lícem dolů. Piráti si je mohou prohlédnout pomocí akce Ověření (viz str. 8).



POZOR: Pokud si Dlouhý John Silver není jistý, jaký tip by měl pirátům dát, může je požádat, aby zavřeli oči a on si mohl vše potřebné ověřit na herním plánu.

Příklad tipu z černé známky:



Žetony informací:



Rub



Blafování



Pravda



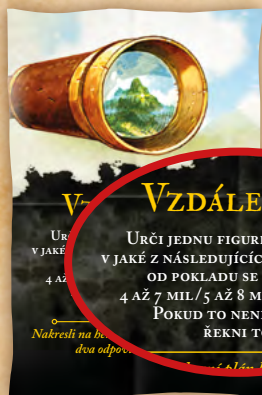
Na některých tipech je vyobrazen symbol truhly. Tyto tipy jsou pro Dlouhého Johna Silvera výhodnější, ale aby je mohl zahrát, musí předtím dát některému pirátovi žeton truhly (viz Žetony truhly na str. 8).



Pokud by někdy nastala situace, že by měl Dlouhý John Silver v ruce 3 tipy se symbolem truhly, může je ukázat pirátům, zamíchat je do příslušného balíčku a dobrat si tři nové.

B. Zakreslení informace do herního plánu

Některé počáteční tipy a černé známky vyžadují, aby Dlouhý John Silver zakreslil svým fixem určité informace do herního plánu. Pokud k tomu dojde, je Dlouhý John Silver jako jediný oprávněn dělat takové záznamy a může k tomu využít dostupné nástroje (kružítka, pravítko, kompas).



PŘÍKLAD: Dlouhý John Silver vykládá černou známku Vzdálenost. Vybere si jednu figurku na herním plánu a oznámí, že se nachází ve vzdálenosti 5 až 8 mil od pokladu. Následně tuto informaci pomocí kružítka zanese do herního plánu.

C. Dobrání si nového tipu stejného druhu

Dlouhý John Silver si dobere nový počáteční tip nebo černou známku v závislosti na tom, jaký tip právě zahrál.

3. Výběr akcí

Každý pirát si ve svém tahu vybere svou figurku a provede 1 či 2 akce podle své volby v závislosti na tom, kolik hvězd je na poli v kalendáři, kam se právě přemístil jeho ukazatel pořadí.

Existují dva druhy akcí:

- A. Běžné akce,
- B. Speciální akce.

Ve hře 2 nebo 3 hráčů má každý pirát k dispozici více figurek. Když přijde na řadu, vybere si jednu z nich a provede s ní zvolené akce. Může použít zvláštní schopnost z karty své postavy i u jiné své figurky, než která odpovídá vybrané postavě.

A. BĚŽNÉ AKCE

Mezi běžné akce patří následující tři:

- Jízda na koni,
- Pěší pochod & omezené hledání,
- Rozsáhlé hledání.

Jízda na koni

Jízda na koni umožňuje figurce pohyb až do vzdálenosti 6 mil. Hráč vezme pravítko a narýsuje na herní plán čáru, jež začíná u aktuální pozice figurky (křížku). Musí zároveň dodržet následující pravidla:

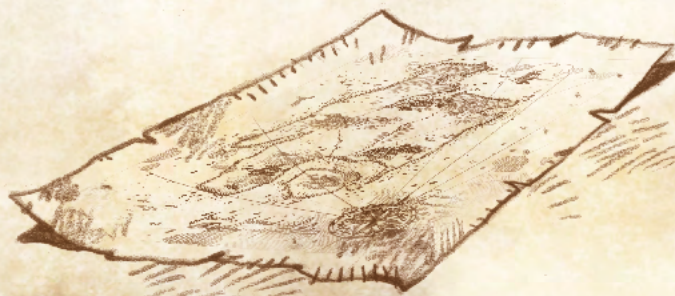


- Při kreslení čáry není dovoleno s pravítkem hýbat.
- Výsledná čára nesmí procházet červeně ohraničenou nepřístupnou oblastí nebo v ní končit.

Jakmile je čára zakreslená, hráč označí její konec křížkem a přesune na něj svou figurku, čímž určí její novou pozici.



Čáry nakreslené během hry se nesmí mazat, pokud to není výslovně uvedeno. Všechny pohyby musí být zakresleny, protože mohou být zapotřebí k vyhodnocení určitých tipů.



Pěší pochod & omezené hledání

Hráč může vyhodnotit 1 pěší pochod a 1 omezené hledání v libovolném pořadí.



Pěší pochod

Pro pěší pochod platí stejná pravidla jako pro jízdu na koni, avšak pouze na vzdálenost nanejvýš 3 míle.



Střed křížku není uvnitř šablony, proto je toto hledání neplatné.

Omezené hledání

Tato akce umožňuje hráči pátrat po pokladu za pomoci malé hledací šablony.

Hráč umístí šablonu na herní plán s následujícím omezením:

- Střed křížku, který označuje aktuální pozici figurky, se musí nacházet uvnitř šablony.

Poté nakreslí kruh podél vnitřního okraje šablony a zeptá se Dlouhého Johna Silvera, zda je poklad ukrytý uvnitř kruhu. Dlouhý John Silver nesmí lhát.

- *Pokud kruh zahrnuje nebo se dotýká místa, kde je zakopán poklad*, dojde k jeho nalezení! Dlouhý John Silver tajně umístí žeton pokladu do truhly a předá ji hledajícímu pirátovi. Tento pirát se stává vítězem. Jestliže si Dlouhý John Silver není jistý, zda došlo k nalezení pokladu, vyhodnotí se tato situace ve prospěch hledajícího piráta a poklad je nalezen.

- *Pokud kruh nezahrnuje úkryt pokladu*: Poklad nebyl nalezen. Dlouhý John Silver má dvě možnosti: může prostě pirátovi oznámit, že nic nenašel, **nebo** umístí tajně do truhly žeton truhly a předá ji hledajícímu pirátovi.

ŽETONY TRUHLY

Žetony truhly poskytují pirátům výhodu, ale zároveň dovolují Dlouhému Johnu Silverovi vybrat si později pro zahrání tip, jenž je pro něj užitečnější. Dlouhý John Silver si může vždy zvolit, zda žeton truhly předá, nebo ne. Jestliže se rozhodne pro předání, zaškrtně ho na své minimapě. Tím se zároveň určí, kolik může zahrát tipů se symbolem truhly (viz str. 7).



Dlouhý John Silver zakřížkoval na své minimapě dva žetony truhly, takže může zahrát až dva tipy se symbolem truhly.



Žetony truhly jsou na jedno použití a dávají se pirátům, pokud se jim nezdaří hledání (viz Omezené hledání výše).

- Žetony předmětů dovolují pirátovi provést v jeho tahu 1 další akci a poté se odhazují.



- Žetony stop poskytují tajné informace o úkrytu pokladu.



Rozsáhlé hledání

Pro akci rozsáhlé hledání platí stejná pravidla jako pro omezené hledání, ale použije se velká hledací šablona.



Kruhy zakreslené během hry se nikdy nemažou, pokud není řečeno jinak. Všechna hledání musí být zakreslena, protože označují již propatraná území a mohou být zapotřebí k vyhodnocení určitých tipů.

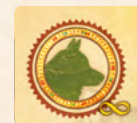
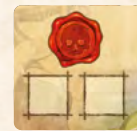


PŘÍKLAD:

- 1 Jim provádí rozsáhlé hledání a ptá se Dlouhého Johna Silvera, zda poklad našel.
- 2 Dlouhý John zkontroluje na své minimapě, kde se poklad nachází: Jim ho nenašel.
- 3 Dlouhý John by mohl Jimovi jednoduše sdělit, že nic nenašel, ale protože má v ruce dva tipy se symbolem truhly, rozhodne se dát Jimovi žeton truhly. Díky tomu bude moci později zahrát jeden z těchto dvou tipů.

B. SPECIÁLNÍ AKCE

Každý pirát má na své kartě postavy uvedeny své vlastní speciální akce. Některé mají vedle sebe nakreslené čtverce, jež značí omezený počet použití. Kdykoli pirát takovou akci provede, musí to zaznamenat do jednoho prázdného čtverce. Jakmile jsou všechny čtverce zabarvené, není možné tuto akci po zbytek hry používat. Speciální akce se symbolem nekonečna nejsou omezené počtem použití, ale každé jejich provedení se považuje za jednu akci.



Ověření

Pirát se může podívat na jeden žeton informace, který Dlouhý John Silver umístil na desku kalendáře. Vybraný žeton nesmí ukazovat ostatním, ale může jim říci, co zjistil (ale nemusí to být pravda).



Trysk

Pirát se může přesunout kamkoli na ostrov s výjimkou nepřístupných oblastí.

Zakreslí na herní plán křížek, který označuje jeho novou pozici, a přesune sem svou figurku. V tomto případě se nekreslí čára spojující výchozí a novou pozici.

Obviňovali Silvera, že hraje obojakou hru, že chce sám pro sebe uzavřít separátní mír, že obětuje svým cílům zájmy společniců a obětí – krátce obviňovali ho právě z toho, co opravdu dělal.

Jebo dvojakost byla tak očividná, že jsem si nedovedl představit, jak odvrátí jejich hněv.

Ale Silver věděl, že mu žádný z nich nesahá ani po kotníky, a po svém včerejším vítězství je držel v hrsti mnohem pevněji. Vynadal jim do bláznů a hňupů, prohlásil, že je naprosto nutné, abych si promluvil s doktorem, mával jim mapou před nosem a ptal se jich, chtějí-li porušit smlouvu právě dnes, kdy se mají vydat za pokladem.



Orientace

Piráť si může tuto akci zvolit, jestliže chce získat tajnou informaci o umístění pokladu. V takovém případě nasadí velký kompas dírou uprostřed na svou figurku a zorientuje ho tak, aby písmeno »S« ukazovalo na sever (k okraji herního plánu označeného »S«).

Dlouhý John Silver si poté vybere jeden svůj tip na směr a předá ho danému pirátovi. Informace, jež tip poskytuje, musí být pravdivé. Piráť si uloží získaný tip za svou zástěnu a nesmí ho ukázat ostatním ani jim sdělovat, co obsahuje. Může použít malý kompas, aby si získané informace zakreslil do své minimapy.

TIP NA SMĚR



Výše s lebkami znamenají, že v těchto dvou směrech se poklad nenachází.

Zvláštní schopnost

Každý piráť má alespoň jednu zvláštní schopnost, jež jsou popsány níže:



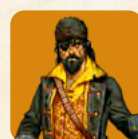
KRÁL JIŘÍ

Anne může vyslat svou opičku hledat ve vzdálené oblasti: může provést omezené hledání kdekoli na ostrově při dodržení všech pravidel pro tuto akci, avšak nebere se v potaz pozice její figurky.



ORIENTACE

Anne může použít akci orientace dvakrát za hru.



DALEKOHLED

Olivier může použít svůj dalekohled a prohledávat ostrov na dálku: může provést rozsáhlé hledání kdekoli na ostrově při dodržení všech pravidel pro tuto akci, avšak nebere se v potaz pozice jeho figurky.



PLNOKREVNÍK

Pokud Olivier použije jízdu na koni, může se pohnout až na vzdálenost 12 mil (místo 6).



ŠTÍSTKO

Pokud Jim provádí rozsáhlé hledání, zakresluje kruh podél vnějšího okraje hledací šablony (místo vnitřního).



PRASTARÉ SVITKY

Charlotte dostává na začátku hry 2 tipy na místo navíc. Dlouhý John Silver si je může prohlédnout, než jí je předá.



NEZAPOMEŇTE, že tip zahrnující část ostrova, kde je ukrytý poklad, se nikdy nemíchá dohromady s ostatními tipy na místo.

Dlouhý John Silver je volný

Jakmile některý ukazatel pořadí dosáhne v kalendáři pole s událostí »Útěk«, Dlouhý John Silver uprchne ze své cely a v tu chvíli začnou platit následující pravidla:

- Kalendář se už nadále nepoužívá.
- Hra pokračuje po směru hodinových ručiček, začíná Dlouhý John Silver.
- Piráti mají k dispozici dvě akce za tah (*jak je uvedeno na poli »Útěk«*).
- Dlouhý John Silver ve svém tahu provádí pouze jednu akci jízda na koni.

Pokud se figurka Dlouhého Johna Silvera dostane k pokladu dříve, než ho najdou piráti, Dlouhý John Silver vyhrává!



Vybrát za Dlouhého Johna Silvera vyžaduje od hráče velký um a silnou vůli. Neztrácej odvahu, starý mořský vlku!

Konec hry

Hra Ostrov pokladů končí ve chvíli, kdy je splněna jedna z následujících podmínek:

- Některý pirát nalezne poklad v rámci akce hledání, čímž se stane vítězem.
- Dlouhý John Silver se dostane k pokladu dříve, než ho najdou piráti.

PODĚKOVÁNÍ:

Hluboká poklona panu Stevensonovi za jeho nesmrtelné dílo Poklad na ostrově.

Laure, tvá neustávající podpora mi pomáhala kráčet vpřed: děkuji.

Cédric Millet, který se znovu zapojil do vývoje této hry. Takže znovu: děkuji ti, příteli.

Poděkování si zaslouží rovněž následující lidé (řazeno přibližně chronologicky od léta 2015): můj bratr Thomas, členové Annecy Ludique, má sestra Claire, Bruno Cathala, Laurent B, rodina Impératrice, Vincent Dutrait, Sabrina a Fabien, Alexis LG, essenský tým, členové JOCA Ženeva, Ben a Pierreline, Philou C a Jérôme E,

Matthew Dunstan, couz Maiz, můj Pipich, u french pressu: Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Antoine Bauza, a znovu Bruno, Aurel, Maxime a François, Belgičan Thierry, Lucie B, Mr. Actions na Cannes Games festival, Maël C a Christophe M.

A při tvorbě projektu tým vydavatelství Matagot, především Hicham, Mathieu, Sabrina a Joseph.

Pro Côme, Juliette a Margaux.

Návrh hry: Marc Paquien

Ilustrace: Vincent Dutrait & Sabrina Tobal

Hlavní výtvarník: Camille Durand Kriegel

Redakce: Hicham Ayoub Bedran

Manažer projektu: Joseph Foussat

Překlad: Václav Pražák

Sazba a DTP CZ verze: Marek Píza

Korektury: Lukáš Šábo

Produkce CZ verze: David Rozsival

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Terminologie

FIGURKY: Tento termín se vztahuje na figurky pirátů i Dlouhého Johna Silvera. *Nezapomeňte, že na začátku není figurka Dlouhého Johna Silvera ještě na herním plánu, a proto s ní nelze manipulovat.*

HŘÁČI: Tento termín se vztahuje na Dlouhého Johna Silvera i na piráty.

PIRÁTI: Tento termín se vztahuje na hráče, kteří čelí Dlouhému Johnu Silverovi.

Podrobnosti k hledání pokladu

Směr k pokladu: Pokud se na herní plán zakresluje nějaký tip, může být pravdivý nebo nepravdivý v závislosti na žetonu informace, který k němu přiložil Dlouhý John Silver. Proto není možné vyloučit nějakou část ostrova bez znalosti příslušného žetonu informace. Abyste si tip udrželi v paměti, může vám pomoci, pokud použijete malé šipky směřující k pokladu.

Například pokud daný tip říká, že se poklad nachází ve vzdálenosti do 8 mil od některého piráta, vyznačte kolem jeho figurky kruh o poloměru 8 mil a přikreslete malé šipky ukazující dovnitř kruhu.

První počáteční tip: Protože první tip Dlouhého Johna Silvera je vždy pravdivý, je možné vyznačit oblast vyloučenou tímto tipem přímo na herním plánu.

Objevení pokladu: Pokud má Dlouhý John Silver pochybnosti o jednoznačnosti své odpovědi, musí oznámit, že byl poklad nalezen.

Poklad na »hraně« tipu: Poklad se může nacházet takřikajíc na »hraně« tipu. Pokud daný tip například obsahuje frázi »severně od piráta«, může zahrnovat i aktuální pozici daného piráta.

Minimapa: Doporučujeme vám, abyste si užitečné informace (poznámky nebo ověřené skutečnosti) zaznamenávali přímo do minimapy, ačkoli údaje zanesené na herní plán mají vždy přednost před záznamy v minimapě.

Často kladené otázky

- Mohou hráči navzájem sdílet informace?** Je zakázáno ukazovat ostatním hráčům tip na místo, tipy na směr nebo žetony informací, ale je možné o nich diskutovat (*a pochopitelně i lhát*).
- Mohu použít akci »∞« dvakrát ve stejném tahu?** Ano.
- Mohou zvláštní schopnosti Král Jiří a Dalekohled vést k vítězství?** Ano.
- Pokud Dlouhý John Silver zahraje tip s frází »pokud to není možné, řekni to«, může k němu přidat žeton »Blafování« a lhát?** Ano.
- Pokud je hledací šablona rozdělena nepřístupnou oblastí, bere Dlouhý John Silver v potaz oblast za nepřístupnou oblastí?** Ne. V potaz se bere pouze oblast, kde se nachází křížek označující pozici hledajícího piráta.



Prohledávanou oblast přetínají hory. Když Dlouhý John Silver určuje, zda byl poklad nalezen, červeně označenou oblast nebere v potaz.

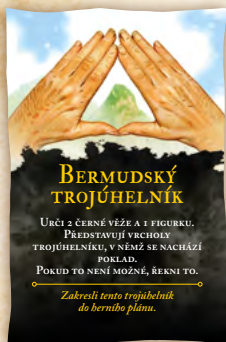
Podrobnosti k tipům



Dlouhý John Silver určí jakékoli dva nebo tři směry (např. východ/sever/severozápad).



U každé figurky zkontrolujte, zda se při jejím posledním pohybu její vzdálenost od pokladu zvětšila nebo zmenšila. *Příklad:* Červený hráč se od pokladu vzdálil, zatímco zelený hráč se k pokladu přiblížil, dokonce i když se nevydal správným směrem.



Dlouhý John Silver si vybere zelenou figurku a dvě černé věže, s jejichž pomocí vytvoří trojúhelník, v němž se nachází poklad.



Za této situace *nemůže* Dlouhý John Silver vybrat žádnou figurku, která by spolu se dvěma černými věžemi mohla tvořit vrcholy trojúhelníku, uvnitř kterého by se nacházel poklad. Řekne proto pirátům, že to není možné.

■ Černá věž ● Figurka



Pokud Dlouhý John Silver zahraje náповědu »Výška«, zakreslí vybranou oblast na herní plán podle mapy napravo.

- 1 Zelená čerchovaná čára odpovídá vzdálenosti 5 mil od troskek chrámu.
- 2 Žlutá čerchovaná čára odpovídá vzdálenosti 4 mil od sopky.
- 3 Modrá čerchovaná čára odpovídá vzdálenosti 2 mil od hlubin.



Pokud Dlouhý John Silver zahraje náповědu »Dedukce«, může si na mapě napravo zkontrolovat přesnou polohu pokladu. Jestliže se poklad nachází *na hranici mezi 2 druhy terénů z různých dvojic*, nemůže si vybrat obě tyto dvojice zároveň. Musí si zvolit jen jednu z nich a pak takovou, jejíž terény se pokladu nedotýkají. *Příklad:* Jestliže se poklad nachází přesně mezi lesem a stavbou, nemůže si Dlouhý John Silver vybrat možnost »lesy & stromy« a zároveň »stavby & trosky«. Musí si proto vybrat možnost »mělká voda & jezera« a k tomu »lesy & stromy« *nebo* »stavby & trosky«.



■ Nepřístupná oblast ■ Mělká voda & jezera ■ Stavby & trosky ■ Lesy & stromy

Podrobnosti k tipům




RUKOPIS

UKAŽ VŠEM PIRÁTŮM DVA DALŠÍ TIPY NA MÍSTO, KTERÉ SI VYBEREŠ.

Polož tipy na místo na tento tip. Pokud zabraješ žeton informace »Blafování«, můžeš vyložit i tip na místo, kde se poklad nachází.

Oba ukázané tipy na místo se vybírají z těch, které Dlouhý John Silver nedal nikomu na začátku hry.



NÁVNADA

TAJNĚ URČÍ FIGURKU, KTERÁ SE MOMENTÁLNĚ NACHÁZÍ NEJBLIŽE POKLADU. JMENUJI JI A JEŠTĚ JEDNU DALŠÍ FIGURKU, ANIŽ BYS ŘEKL, KTERÁ JE KTERÁ.

Zelená figurka je nejbližší k pokladu. Dlouhý John Silver oznámí: »Zelená figurka a červená figurka.«



JEŠTĚ PÁR MIL

URČÍ JEDNU FIGURKU, KTERÁ SE NACHÁZÍ VE VZDÁLENOSTI VÍCE NEŽ 6 MIL OD POKLADU. POKUD TO NENÍ MOŽNÉ, ŘEKNI TO.

Nakresli na herní plán kolem této figurky kruh o poloměru 6 mil.

Pokud nastane pro Dlouhého Johna Silvera nechtěná situace, že se všechny figurky nachází nanejvýš 6 mil od pokladu, musí to pirátům říci.




NEZMĚRNÁ ROZLOHA

URČÍ JEDNU FIGURKU, KTERÁ SE NACHÁZÍ VE VZDÁLENOSTI DO 8 MIL OD POKLADU. POKUD TO NENÍ MOŽNÉ, ŘEKNI TO.

Nakresli na herní plán kolem této figurky kruh o poloměru 8 mil.

Pokud se všechny figurky nachází více než 8 mil od pokladu, musí to Dlouhý John Silver pirátům říci.



ILUZE

TAJNĚ URČÍ JEDNU FIGURKU VE VZDÁLENOSTI MĚNĚ NEŽ 4 MÍLE OD POKLADU. JMENUJI JI A JEŠTĚ JEDNU DALŠÍ FIGURKU, ANIŽ BYS ŘEKL, KTERÁ JE KTERÁ. POKUD TO NENÍ MOŽNÉ, ŘEKNI TO.

Nakresli na herní plán kolem obou figurek kruh o poloměru 4 míle.

Pokud se všechny figurky nachází více než 4 míle od pokladu, musí to Dlouhý John Silver pirátům říci (a samozřejmě nemusí žádnou figurku vybírat).



PŘIHOŘÍVÁ

URČÍ JEDNU FIGURKU, KTERÁ SE MOMENTÁLNĚ NACHÁZÍ VE VZDÁLENOSTI MĚNĚ NEŽ 6 MIL OD POKLADU. POKUD TO NENÍ MOŽNÉ, ŘEKNI TO.

Nakresli na herní plán kolem této figurky kruh o poloměru 6 mil.

Pokud se všechny figurky nachází více než 6 mil od pokladu, musí to Dlouhý John Silver pirátům říci.




NEZTRÁCEJTE SMĚR

2 NEBO 4 HRÁČI: VYBER 1 FIGURKU 3 NEBO 5 HRÁČŮ: VYBER 2 FIGURKY
O KAŽDÉ Z NICH ŘEKNI, ZDA SE NACHÁZÍ SEVERNĚ, NEBO JIŽNĚ OD POKLADU.

U každé z nich zakresli do herního plánu čáru od západu na východ, která prochází jejich pozicí.

Informace může být u obou figurek stejná nebo odlišná. Poklad se může nacházet severně od obou figurek, jižně od obou nebo severně od jedné a jižně od druhé.



PAPOUŠEK

2 NEBO 3 HRÁČI: UKAŽ VŠEM PIRÁTŮM DVA DALŠÍ NÁHODNĚ VYBRANÉ TIPY NA MÍSTO. 4 NEBO 5 HRÁČŮ: KAŽDÝ PIRÁT UKÁŽE SVŮJ TIP NA MÍSTO OBĚMA SVÝM SOUSEDŮM. (CHARLOTTE SI VYBERE POUZE JEDEN SVŮJ TIP.)

Umísti pod tento tip licem nahoru žeton informace »Pravda«.

2–3 hráči: Nelze ukázat část ostrova, kde je ukrytý poklad. Tento tip je vždy pravdivý, proto je dobré si danou část vyznačit na herní plán.



INSTINKT

ŘEKNI, ZDA SE POKLAD NACHÁZÍ V DOSAHU 1 MÍLE OD NĚKTERÉ PROHLEDANÉ OBLASTI, NEBO NE.

Pokud se poklad nachází přesně 1 mil od některé prohledané oblasti, ber to, jako by se nacházel ve vzdálenosti menší než 1 míle.

V tomto případě nezkreslujte mílový kruh kolem každé oblasti, protože by to bylo příliš úmorné. Dlouhý John Silver jednoduše provede kontrolu předtím, než odpoví. Pokud si není jistý, musí odpovědět »ano«.



VZDÁLENOST

URČÍ JEDNU FIGURKU A OZNAM, V JAKÉ Z NÁSLEDUJÍCÍCH VZDÁLENOSTÍ OD POKLADU SE NACHÁZÍ: 4 AŽ 7 MIL / 5 AŽ 8 MIL / 7 AŽ 9 MIL
POKUD TO NENÍ MOŽNÉ, ŘEKNI TO.

Nakresli na herní plán kolem této figurky dva odpovídající kruhy.



Dlouhý John Silver sdělí pirátům, že se poklad nachází ve vzdálenosti 4 až 7 mil od zelené figurky.



PŘIZNÁNÍ

KAŽDÝ PIRÁT TI MŮŽE POLOŽIT JEDNU OTÁZKU, NA NÍŽ LŽE ODPOVĚDĚT »ANO« NEBO »NE«. Z TĚCHTO OTÁZEK SI JEDNU VYBER A NAHLAS NA NI ODPOVĚZ.

Po zodpovězení otázky zabraj žeton informace.

Příklad otázky: »Jsem nejbliž k pokladu?« Dlouhý John Silver musí pirátům sdělit, na jakou otázku bude odpovídat, a poté řekne »ano« nebo »ne«. Piráti se mohou dohodnout, že položí všichni stejnou otázku.



PŘÍMO POD NOSEM

URČÍ FIGURKU, KTERÁ SE V PRŮBĚHU HRŮ NEJVÍCE PŘIBLIŽILA K POKLADU.

Bev v potaz pouze čáry označující pohyb a pozici krátky. Ignoruj kruhy nakreslené při hledání.



Na základě čar zachycujících pohyb se červená figurka dostala dosud nejbližší k pokladu.

Žetony truhly



Ve svém tahu proved' navíc jedno omezené hledání.



Ve svém tahu proved' navíc jednu libovolnou akci.



Ve svém tahu proved' navíc jeden pohyb až do vzdálenosti 7 mil.

Poklad se nachází západně od stávající pozice figurky, která prováděla hledání.

Zakreslete do své minimapy čáru od severu na jih, která prochází aktuální pozicí dané figurky. Při svých hledáních můžete vyloučit oblast nacházející se na východ od této čáry.



Poklad se nachází východně od stávající pozice figurky, která prováděla hledání.

Zakreslete do své minimapy čáru od severu na jih, která prochází aktuální pozicí dané figurky. Při svých hledáních můžete vyloučit oblast nacházející se na západ od této čáry.



Poklad není ukrytý v té části ostrova, kde se figurka právě nachází.

Na svou minimapu si vyznačte část ostrova, kde se vaše figurka právě nachází. Při svých hledáních ji můžete vyloučit.

