Poklidná plavba

kooperativní hra
od Jamese Emmersona

1–5 HRÁČŮ | 20 MINUT | VĚK 8–100 LET

1. Komponenty

80 karet ostrovů (s čísly 1-80)

5 karet začátku a 5 karet konce

18 karet rozšíření Rozbouřené moře

Navíc:

- 2 přehledové karty,
- 25 okrajových karet (k vytyčení herní oblasti),
- 1 list s pravidly,
- 1 list s pravidly variant.

2. Cíl

Vaším cílem je se svojí lodí nalézt klid na osamoceném ostrově. K tomu musíte zaplnit celé moře tvořené 6 × 6 kartami. Aby bylo moře zaplněno, musíte vyložit 36 karet s čísly, jednu kartu začátku a jednu kartu konce. Pokud se vám to podaří, všichni společně zvítězíte a dostanete se na vysněný ostrov. Všichni společně prohrajete, pokud některý z hráčů nebude ve svém tahu schopen provést žádnou akci (vyložit kartu nebo odložit dvě karty – viz kapitola 4). V takovém případě bude vaše loď i s vámi navždy ztracena.

Hráči mezi sebou nesmějí komunikovat. Výjimkou je vyložení karty začátku (viz níže).

3. Příprava hry

Při první hře doporučujeme hrát základní verzi hry bez rozšíření. Karty rozšíření vraťte do krabičky se hrou. Pravidla rozšíření a variant najdete na druhé straně tohoto listu.

Poznámka: *Zkušení hráči mohou na začátku odebrat čtyři náhodné karty ostrovů (stejně jako ve variantě Galateia v kapitole 7.1).*

1. 24 okrajových karet (na obou stranách karty je obrázek lodi) rozložte, abyste vytvořili herní oblast o velikosti 6 × 6 karet (viz níže nebo na přehledové kartě A1).

2. Dejte stranou jednu kartu začátku za každého hráče a zbývající vraťte do krabice.
3. Všechny karty ostrovů a karty konců zamíchejte dohromady a rozdejte je mezi všechny hráče tak, aby jich měl každý hráč, pokud možno, stejný počet. Ve hře tří hráčů tak bude mít jeden hráč 29 karet a zbývající hráči budou mít po 28 kartách (80 karet ostrovů plus 5 karet konců).
4. Každý hráč si poté ze svého balíčku dobere do ruky 5 karet. Hráči své karty neukazují ostatním hráčům, jsou tajné.
5. Nakonec každý hráč do svého dobíracího balíčku zamíchá jednu kartu začátku.
6. Začne hráč s nejméně kartami nebo začínajícího hráče určete náhodně.

4. Jak hrát

Sólo hra: *Podívejte se na přehledovou kartu A2, kde najdete pokyny, jak hrát sólo hru.*

Hráči se střídají v tazích, počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Takto hra pokračuje, dokud hráči buď nezvítězí, nebo neprohrají. Ve svém tahu musí hráč provést jednu z následujících akcí:

A) vyložit kartu, nebo B) odložit dvě karty.

Poté si musí dobrat ze svého dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce pět karet.

Je-li hráčův dobírací balíček prázdný nebo je v něm méně karet, než hráč musí dobrat, dobere pouze zbývající karty (nebo žádnou kartu) a poté pokračuje svým tahem další hráč. Takto hráči provádějí své tahy až do konce hry.

A) Vyložit kartu
Hráč si vybere z ruky kartu a vyloží ji na libovolné volné místo v herní oblasti. Musí přitom dodržet následující pravidla:

1. Kartu musí vyložit tak, aby byly karty vyloženy vzestupně z levého dolního rohu do pravého horního. První řada karet se vykládá zleva doprava ve spodní řadě a dále pokračuje ve druhé řadě opět zleva doprava atd.
2. Jestliže hráč vyloží kartu **vedle** jiné, musí z ruky navíc odložit lícem dolů počet karet odpovídající rozdílu čísel uvedených na kartě, kterou právě vyložil, a jedné ze sousedních karet. Pokud hráč například vyloží kartu s číslem 5 vedle karty s číslem 3, musí odložit další dvě karty z ruky.

Vedle znamená místo sousedící vlevo nebo vpravo vedle karty. Každé místo v herní oblasti sousedí právě se dvěma dalšími místy. Poslední pole v každé řadě je považováno za sousední s prvním polem v následující řadě nad ní. Pole v pravém dolním rohu tak sousedí s místem nalevo od něj a také s prvním polem zleva ve druhé řadě (viz obrázek).

Pokud hráč vyloží kartu mezi dvě jiné karty, musí odložit počet karet odpovídající *nižšímu rozdílu* mezi kartou, kterou právě vyložil, a jednou ze sousedních karet. Hráč nesmí vyložit kartu, pokud by byl rozdíl vyšší než čtyři (protože má v ruce pouze čtyři karty). Hráč nemůže odložit kartu ze svého dobíracího balíčku.

Karty začátku
Má-li hráč v ruce na začátku svého tahu kartu začátku (a nebyla-li dosud vyložena jiná karta začátku), musí ji jako svoji akci vyložit. Karta začátku se nevykládá na herní plochu, ale vlevo dolů do volného rohu mezi karty okrajů. Při vyložení karty začátku musí všichni hráči společně odložit celkem osm karet. Mohou se mezi sebou domlouvat, kdo odloží kolik karet, nesmí si však sdělovat, jaké karty mají v ruce ani kam hodlají v budoucnu své karty vykládat.

Poznámka: *Toto je jediný okamžik, kdy hráči mohou komunikovat.*
Po odložení si všichni hráči doberou do pěti karet v ruce. Jakmile je karta začátku vyložena, další karty začátku již nemohou být vyloženy, mohou být však odloženy podle běžných pravidel.

Při hře dvou hráčů si každý hráč dobere dvě karty ze svého dobíracího balíčku před tím, než společně odloží osm karet.

Karty konců
Hráč může vyložit kartu konce pouze v případě, že je zaplněno všech 36 míst na herní ploše a již byla vyložena karta začátku. Pokud se to hráčům podaří dříve, než některý z hráčů nebude moci provést svůj tah podle pravidel, zvítězí. Karty konce mohou hráči odkládat (podle běžných pravidel), musí mít však na paměti, že ve hře je pouze 5 karet konce! Bez vyložení karty konce hráči nemohou zvítězit.

B) Odložit dvě karty
Místo vykládání karty hráč může z ruky dvě karty odložit lícem dolů před sebe, ať už proto, že hráč kartu vyložit nemůže, nebo nechce.
Poznámka: Pro odlišení dobíracího balíčku od odložených karet doporučujeme karty odkládat neúhledně.

Hráči karty odkládají lícem dolů před sebe. Na karty v odkládacích balíčcích se hráči již nesmí dívat.

5. Konec hry

Všichni hráči vyhrají, pokud se hráči, který je na tahu, podaří vyložit kartu konce poté, co je celá herní oblast zaplněna kartami ostrovů.
Všichni hráči prohrají, pokud hráč, který je na tahu, nemůže provést žádnou akci, ať už proto, že nemá kartu, kterou by mohl vyložit na volná místa, protože nemá v ruce dost karet na zaplacení za vyložení karty, nebo protože má na začátku svého tahu v ruce pouze jednu nebo žádnou kartu, a nemůže tedy dvě karty odložit.

Pravidla komunikace

Přísně vzato by hráči měli hrát v naprosté tichosti. Hráči si však mohou vytvořit vlastní pravidla komunikace nebo jednoduše využít příležitosti a diskutovat o smyslu života.

Pokud pravidelně vyhráváte standardní hru nebo si jen hru chcete trochu zpestřit, vyzkoušejte minirozšíření a/nebo varianty. Obtížnost jednotlivých rozšíření a variant je dána počtem symbolů ❗.

6. Rozšíření Rozbouřené moře

V krabičce najdete tři minirozšíření: Ostrá skaliska, Mořské nestvůry a Bouře a kompas. Dále zde naleznete i divoké karty. S těmito kartami může být hra těžší a rozmanitější.

Poznámka: *Doporučujeme rozšíření přidávat po jednom, obzvláště při prvních hrách.*

6.1 Ostrá skaliska

❗ Hráči na začátku hry položí kartu ostrých skalisek náhodně na jednu ze šesti okrajových karet nalevo. Taková řada se stane dočasně neprůjezdnou a není do ní možné vykládat karty. Poté co hráč provede svoji akci, musí před dobráním karet kartu ostrých skalisek přesunout do jiné řady s alespoň jedním volným místem. Pokud by hráč kartu ostrých skalisek přesouvat nechtěl, musí místo toho odložit dvě karty. Karta ostrých skalisek bude odstraněna ze hry poté, co budou zaplněny čtyři řady.

6.2 Mořské nestvůry

❗❗ / ❗❗❗ Na základě zvolené obtížnosti hráči před rozdáním karet zamíchají tři, čtyři nebo pět karet mořských nestvůr do balíčku karet ostrovů a konců. Pokud si hráč dobere kartu mořské nestvůry, nechá si ji v ruce jako jednu ze svých pěti karet.

Ve svém tahu může hráč kartu mořské nestvůry vyložit na jinou dříve vyloženou kartu ostrova. Mořská nestvůra takovou kartu zničí a obě karty budou odstraněny ze hry. Vyložení nestvůry se počítá jako akce. Mořskou nestvůru hráč nikdy nesmí odložit. Jediný způsob, jak se nestvůry zbavit, je vyložit ji na ostrov.

Hra nemůže skončit, má-li některý z hráčů v ruce mořskou nestvůru. Pokud se některý z hráčů pokusí ukončit hru umístěním karty konec a jeden nebo více hráčů má ještě v ruce kartu mořské nestvůry, musí to oznámit. Hra pokračuje, dokud nejsou zahrány všechny karty mořských nestvůr v rukách hráčů. Teprve poté lze zahrát kartu konce a vyhrát tak hru.

6.3 Bouře a kompas

❗❗❗ Během přípravy hráči před rozdáním karet zamíchají šest karet bouře do balíčku karet ostrovů a konců. Šest karet kompasů hráči položí vedle herní oblasti. Kartu bouře hráč musí vyhodnotit ihned, jak si ji dobere. Poté si opět dobere do pěti (nebo do tří, viz níže) karet v ruce. Karty bouří se vyhodnocují následovně:

Žlutá bouře: Hráč kartu bouře položí před sebe a ihned odloží karty tak, aby měl v ruce nejvíce tři karty, což bude jeho nový limit karet v ruce, dokud nebude karta žluté bouře odstraněna. Je-li vyložena karta začátku, zatímco má hráč před sebou kartu žluté bouře, může odložit dvě vrchní karty ze svého balíčku (aniž by se na ně díval) , aby přispěl do počtu osmi karet, které mají být společně odloženy. Limit tří karet v ruce platí pouze pro hráče, před nímž leží karta žluté bouře.

Poznámka: *Pokud si hráč dobere více žlutých bouří, platí pro něj stále limit tří karet v ruce. Pro odstranění bouří ovšem potřebuje více karet kompasů (viz níže).*

Fialová bouře: Hráč kartu položí na jednu ze šesti okrajových karet nalevo do řady s alespoň jedním volným místem. Tato řada se stává nedostupnou, dokud nebude karta bouře odstraněna kartou kompasu (viz níže).

Oranžová bouře: Hráč kartu položí před sebe. V následujících tazích může vykládat karty pouze vedle již dříve vyložených (a zaplatit za ně odložením odpovídajícího počtu karet z ruky) nebo může odložit dvě karty jako obvykle.

Karty kompasů: Kartu kompasu může hráč zahrát, aby zrušil nepříznivé účinky karet bouří.

Kompas může hráč zahrát kdykoliv, dokonce ještě před vyhodnocením efektu karty bouře. Hráč si kartu kompasu může nechat pro pozdější použití a karta kompasu se nepočítá do limitu karet v ruce. O využití karet kompasu se hráči mohou domlouvat.

Karty kompasu hráči mohou získat třemi způsoby:

1. Při vyložení karty začátku hráči získají jednu kartu kompasu.
2. Při zaplnění celé řady kartami ostrovů s přímo po sobě jdoucími čísly (například 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Pokud se některý z hráčů rozhodne odložit všechny karty v ruce.

Poznámka: *Pro tuto možnost se může rozhodnout i hráč, který má počet karet v ruce omezený na tři karty.*

6.4 Divoké karty

Hráči se mohou rozhodnout, že je během přípravy hry zamíchají do balíčku. Mohou být použity místo jakékoli karty, např. začátku, konce, kompasu atd., s výjimkou již vyložených karet ostrovů, a mírně usnadňují hru.

7. Varianty

7.1 Odebírání karet ostrovů

Toto je jednoduchý způsob, jak si hru ztížit. Nejen že hráči mají k dispozici méně karet k odkládání, ale také musejí počítat s tím, že některé karty nejsou již od začátku k dispozici. Hráči během přípravy hry náhodně odeberou daný počet karet ostrovů (aniž by se na ně dívali). Karty konce by hráči měli do balíčku vmíchat až po odebrání určeného počtu karet, jinak by mohlo být velmi těžké a někdy i nemožné hru vyhrát.

❗ **Galateia:** Odeberte 4 karty ostrovů.

❗❗ **Tritón:** Odeberte 6 karet ostrovů.
Leukothéa: Odeberte 8 karet ostrovů.

❗❗❗ **Amfitríta:** Odeberte 10 karet ostrovů.
Poseidón: Odeberte 12 karet ostrovů.

Více variant?

Plná pravidla pro následující varianty najdete na samostatném listu s pravidly variant.

7.2 Vysoký oblouk

❗ Hráči nejprve musí dokončit dva sloupy, aby na ně mohli umístit vrchní část a dokončit oblouk. Tato varianta využívá jiné rozložení karet, ostatní pravidla využívá ze standardní hry.

7.3 Pyramida

❗❗ Tvar pyramidy hráči vytvoří pomocí většiny okrajových karet. Dále hráči vytvoří balíček průzkumu za použití karet rozšíření, karet konců a zbývajících okrajových karet. Kdykoli hráč vyloží kartu ostrova na okrajovou kartu, musí ihned odhalit vrchní kartu balíčku průzkumu a vyhodnotit její efekt.

7.4 Den a noc

❗ V této variantě je využívá nový mechanismus, při kterém musí všichni hráči mít karty v rukách natočené stejným směrem (na začátku hry je to sluncem nahoru). Do herní oblasti hráči vykládají karty tímto směrem nahoru. Aby hráči zvítězili, musí být polovina herní plochy zaplněná kartami se sluncem nahoře a druhá polovina kartami s měsícem nahoře.

Hráči mohou karty vykládat kamkoliv, jako při standardní hře. Pokud však budou karty špatně natočeny, hráči prohrají. Hráči mají k dispozici novou akci. Mohou odložit jednu kartu, aby mohli otočit již vyloženou kartu.

7.5 Kompetitivní

Tato varianta umožňuje hru dvou hráčů proti sobě. Každý hráč vykládá karty jedním směrem nahoru a za vyložené karty získává body, naopak za odložené karty body ztrácí. Navíc karty hráči dobírají z řady lícem nahoru obrácených karet a ne ze svých dobíracích balíčků.

Autor hry: James Emmerson
Ilustrace: Tristam Rossin
Výroba: Peter Hazlewood
Jazyková úprava: Bree Goldman, Eleanor Hazlewood
Testeři: Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton a Peter Whitelegg.
Autor děkuje také svojí ženě Megan a celé rodině za jejich podporu.

Český překlad a sazba: Vladimír Smolík
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Jan Březina, Martin Hrabálek, Ondřej Hrabálek

©2020 Board Game Hub
©2021 Lucky Duck Games