

Lovci pokladů

Na mořské hladině se setkaly lodě čtyř kapitánů, kteří sem připluli z různých světových stran. Přivedl je stejný cíl - objevit a zmocnit se zlata z dávno potopených korábů. Jsou to ostřílení mořští vlci, kteří se při honbě za poklady nezaleknou nebezpečí a nástrah Neptunovy říše. Jsou rozhodnutí vyrvat moři jeho tajemství, či připravit o kořist soupeře.

Kdo získá nejvíc pokladů a vrátí se z námořní výpravy jako vítěz - to záleží na Vás a na Vašich hráčských schopnostech.

Hra obsahuje:

1 ks krabice se zásuvkou, kterou sestavíte dle uvedeného návodu

81 ks hracích karet

4 ks lodí

16 ks figurek námořníků

41 ks žetonů (poklady)

7 ks náhradních žetonů bez číselné hodnoty

1 ks návod

Cíl hry:

Hra je určena pro 2 až 4 hráče. Každý hráč - lovec pokladů - má pro své výpravy k dispozici loď a čtyři námořníky. Cílem hry je nalézt, ochránit před ostatními hráči a dopravit na loď co nejvyšší hodnotu pokladů.

Příprava ke hře:

Karty se symboly (81 ks) se zamíchají a otočí neutrální stejnobarevnou plochou nahoru a sestaví k sobě do čtverce 9x9 karet. Do středu čtverce se umístí karta větrné růžice, která má všechny šipky žluté. Tato karta se jako jediná položí obrázkem nahoru.

Hráči se dohodnou nebo vylosují pořadí, v jakém budou hrát. Každý hráč umístí svou loď k libovolné kartě (hrot lodí směřuje ke kartě) na té straně čtverce, u které sedí. Na loď hráč postaví čtyři figurky námořníků odpovídající barvy.

Pohyb lodí:

Lodě se ve hře pohybují pouze po obvodu čtverce, který představuje mořskou hladinu, a to vždy o jednu kartu doprava nebo doleva. Lodě nevstupují na karty. Hráč si může vybrat mezi tahem lodí nebo figurkou, pokud mu další pravidla neurčí jinak. V jednom tahu nelze pohybovat zároveň lodí i námořníkem.

Pohyb námořníků:

Námořník smí vstoupit do moře pouze z lodí, a to jen v kolmém směru. Šikmo přes rohy karet se z lodí vystupovat a do ní nastupovat nesmí. Uvnitř hracího pole se smí námořník pohybovat všemi směry, kolmo i šikmo do všech stran, ale pouze o jedno políčko, pokud mu karta nepřikáže jiný druh pohybu.

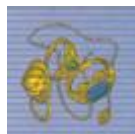
Základní pravidla:

Podle určeného pořadí vstupují hráči s námořníky do hracího pole s cílem objevit poklady a dopravit je na vlastní loď. Před každým pohybem hráč obrátí dosud neobrácenou kartu, na kterou se chystá vstoupit. Tyto karty svými symboly buď ovlivňují jeho další pohyb, nebo představují poklady, které hráč hledá. Po obrácení zůstává karta po zbytek hry otočená obrázkem nahoru. Během hry může na obrácenou kartu vstoupit kterýkoliv jiný námořník a kartu podle jejího účinku využít.

Karta pokladů:



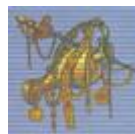
4x50



3x100



3x200



3x300



1x600

Na uvedených kartách jsou vyobrazeny různé druhy pokladů a jim odpovídající hodnoty. Žetony uvedených hodnot se v uvedeném počtu položí na objevený poklad. Tyto žetony musí námořník po jednom odnést na loď. Odnášení se provádí tak, že hráč s figurkou přesune i žeton.

Symbyly karet:



Větrná růžice - námořník pokračuje v tahu směrem označeným žlutou šipkou. U růžic, které mají žluté šipky do více směrů, pokračuje hráč v tahu směrem podle vlastní volby.



Mořský koník - prodlužuje pohyb námořníka dle vlastní volby jako kůň v šachu. Buď o jedno pole vpřed a o dvě stranou, nebo o dvě vpřed a o jedno stranou.



Delfin - námořník pokračuje o jedno až dvě pole v libovolném směru.



Hvězdice - námořník se vrátí o dvě políčka zpět tím směrem, ze kterého na hvězdicí narazil. Pokud námořník nese poklad, zanechá ho na posledním políčku před hvězdicí.



Žralok - námořník se stal obětí žraloka a je pro další hru ztracen. Figurka vypadává ze hry.



Rejnok - námořník je úderem rejnoka vržen mimo hrací pole ve směru jeho ocasu. Pokud nese poklad, zanechá ho na posledním poli, ze kterého na rejnoka narazil. Aby se námořník mohl dostat zpět do hry, musí nejprve dosáhnout vlastní lodi. Pohybem o jedno pole po obvodu herního plánu na loď doplave, nebo pro něj loď stejným způsobem dojede. Brání-li námořníkovi v pohybu cizí loď, může být touto lodí zajat a musí majiteli lodi sloužit.



Želva - námořník je při setkání s želvou zdržen a jeden tah s ním hráč nesmí hrát. Může provést tah buď lodí, nebo jiným námořníkem. Na tuto kartu se smí vstoupit i s neseným pokladem.



Chobotnice - ze zajetí chobotnice lze námořníka osvobodit jen dalším vlastním námořníkem. Pokud na tuto kartu vstoupí cizí námořník, zajatá figurka je sice osvobozena, ale musí se vrátit na svoji loď. Zajme-li chobotnice námořníka s pokladem, patří poklad osvoboditeli.



Uragán - námořník je uragánem vržen zpět na vlastní loď. Pokud nese poklad, zanechá jej na poli, ze kterého na kartu uragán vstoupil.



Ostrov - na tuto kartu lze vstoupit kdykoliv, ale pouze bez pokladu. Pokud námořník nese poklad, musí ho zanechat na posledním poli před vstupem na ostrov.



Volné moře - karty, které námořníka v ničem neomezují.



Sopky - sopky zdrží námořníka o jeden až tři tahy, podle počtu sopek na kartě. Hráč musí hrát v následujících tazích pouze lodí.

Zvláštní karty:



Neptun - námořník, který kartu Neptuna objeví, může využít jeho moci a dostat se na libovolné pole herního plánu nebo na soupeřovu loď, pokud na ní není posádka. Tuto kartu lze použít jen jednou během hry, ale nikoliv v tom tahu, kdy byla objevena.



Mořská panna - přináší svému objeviteli jeden z objevených pokladů, který není střežen nebo nesen. Pomoc mořské panny lze využít ihned nebo v pozdějších tazích, ale pouze jednou.

Jestliže se hráč rozhodne pro pozdější využití těchto dvou zvláštních karet, musí na nich se svým námořníkem až do použití setrvat. Pokud je z této karty soupeřem vypuzen, přechází kouzlo na soupeře. Pokud se tyto karty před využitím uvolní, tj. nebude na nich žádný námořník, kouzlo nenávratně zaniká.

Taktická pravidla:

Pole, které je obsazeno dvěma námořníky ze stejné lodi, již nelze obsadit soupeřem, i kdyby soupeř mohl druhého hráče na tomto poli svými námořníky přečíslovat. Objevený poklad se ještě nestává majetkem objevitele. Mohou o něj bojovat i ostatní hráči. Poklad je v bezpečí teprve na lodi, pokud je tato střežena alespoň jedním námořníkem. Jestliže má hráč ve hře posledního námořníka a otočí kartu se sopkami, které mu přikazují pohyb pouze lodí, pak 1-3 tahy nehraje. Při vyhození figurky ze hry mimo herní plochu přes rohovou kartu si může hráč vybrat tu stranu herního plánu, která je výhodnější pro umístění vyhozené figurky mimo pole. Nese-li námořník poklad (žeton), může se soupeř žetonu zmocnit tak, že vstoupí na pole obsazené námořníkem s pokladem. Tento námořník je tím vyhozen na svoji loď a žeton zůstává na tomto poli. Námořník nesoucí poklad nesmí s tímto pokladem vstoupit na dosud neotočenou kartu. Pokud chce hráč přesto tuto kartu otočit, musí poklad zanechat na poli, ze kterého na neotočenou kartu vstupuje. Pokud se loď některého hráče ocitne bez posádky, může být zajata i se všemi poklady, které na ni již byly dopraveny. Rovněž námořníci v moři patřící na tuto loď se stávají i s nesenými poklady zajatci. Hráč, který se lodí zmocnil, pokračuje ve hře i se zajatou lodí a se zajatými námořníky. Hráč, jemuž byla loď zajata, vypadává ze hry. Hra končí, jestliže jsou všechny poklady objeveny a odneseny na loď, nebo když se jeden hráč zmocní lodí všech soupeřů. Vítězem se stává ten, kdo vlastní po skončení hry nejvyšší hodnotu pokladů.

Tato pravidla si lze upravit podle vlastního uvážení.

Výrobce nové řady společenských her, výrobní družstvo DISK Říčany, Vám přeje dobrou zábavu a vynasnaží se, aby i další hry z této produkce Vám umožnily strávit při hraní příjemné chvíle.