

Lovci pokladů

Pravidla

Na mořské hladině se setkaly lodě, které sem připluly z různých světových stran. Přivedl je stejný cíl – objevit a zmocnit se zlata z 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?

Cíl hry

Hra je určena pro 2 až 4 hráče, může hrát ale i více hráčů – jednoduše přidejte figurky a loď. 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.

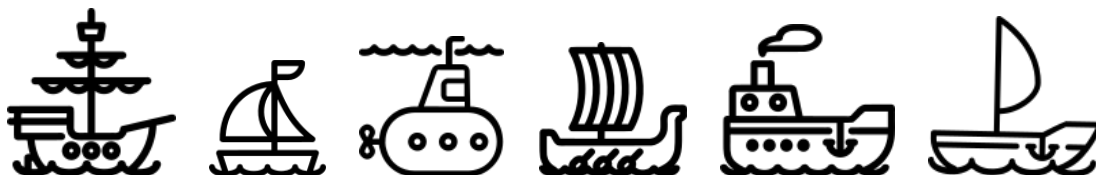
Hra končí, jestliže jsou všechny poklady objeveny a odneseny na loď, nebo když se jeden hráč zmocní lodí všech soupeřů. Vítězem se stává ten, kdo vlastní po skončení hry nejvyšší hodnotu pokladů.

Příprava ke hře

Hra obsahuje 81 hracích karet (+ 3 náhradní), 4 lodě (+ 2 náhradní), 16 figurek námořníků, 41 žetonů pokladů (+ 4 náhradní).

Karty se symboly se zamíchají a otočí rubovou plochou nahoru a sestaví k sobě do čtverce 9×9 karet. Do středu čtverce se umístí karta větrné růžice, která má všech 8 šipek. Tato karta se jako jediná položí obrázkem nahoru.

Pořadí si hráči dohodnou nebo vylosují. Obvykle se určí jen kdo začíná a dále se hraje po směru hodinových ručiček. 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 jedné barvy.



Základní pravidla

Podle určeného pořadí vstupují hráči s námořníky do hracího pole s cílem objevit poklady a dopravit je na vlastní loď. Pokud hráč hodlá vstoupit na dosud neobrácenou kartu, obrátí ji ještě před pohybem.

Karty svými symboly buď ovlivňují jeho další pohyb, nebo představují poklady, které hráč hledá. Po zbytek hry zůstává karta otočená obrázkem nahoru. Během hry může na obrácenou kartu vstoupit kterýkoliv jiný námořník a kartu podle jejího účinku využít.

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

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. Do moře smí námořník vstoupit pouze z lodí, a to jen v kolmém směru. Šikmo přes rohy karet se z lodí vystupovat nesmí. Nastupovat zpět do lodí je možné také jen kolmo, nebo podle pohybu nařízeného kartou.

Karty pokladů



4×50



3×100



3×200



3×300



1×600

Na uvedených kartách jsou vyobrazeny různé druhy pokladů a jim odpovídající hodnoty. Žetony uvedených hodnot se v příslušném 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.

Střežený poklad – na jednom hracím poli je více žetonů pokladů. Na poli může stát více námořníků, pokud nedojde k přečíslení. **Nesený poklad** – na jednom hracím poli je jen jeden žeton pokladu. Pokud na pole vstoupí námořník jiné barvy, tak původního námořník vypadává z moře zpět na loď.

Symbyly hracích karet



Větrná růžice – námořník pokračuje v tahu směrem označeným šipkou. Pokud má růžice šipky do více směrů, vybere si hráč směr sám. Na růžici námořník nesmí zůstat stát.



Mořský koník – koník prodlužuje pohyb námořníka stejně jako kůň v šachu – buď o jedno pole vpřed a o dvě stranou, nebo o dvě vpřed a o jedno stranou. Na koníkovi námořník nesmí zůstat stát.



Delfín – námořník pokračuje o jedno až dvě pole v libovolném směru. Na delfínovi námořník nesmí zůstat stát.



Hvězdice – námořník se vrátí o dvě políčka zpět tím směrem, ze kterého na hvězdici 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. Pokud námořník nese poklad, zanechá ho na posledním poli ze kterého na žraloka přišel.



Rejnok – námořník je vyhozen mimo hrací pole ve směru ocasu rejnoka. 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 dojede. Námořníka může také zajmout cizí loď, potom 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. Oba potom zůstávají na kartě. 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.



Bouře – námořník je bouří vržen zpět na vlastní loď. Pokud nese poklad, zanechá jej na poli, ze kterého na kartu bouře 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. Na tuto kartu se smí vstoupit i s neseným pokladem.



Sopky – sopky zdrží námořníka o jeden až tři tahy, podle počtu sopek na kartě. Hráč musí hrát v následujících tazích pouze lodí. Na tuto kartu se smí vstoupit i s neseným pokladem.

Speciální karty



Mořská panna – svému objeviteli přinese jeden z objevených pokladů, který není střežen nebo nesen (nemůže ale vzít poklady z nestřežené lodi). Pomoc mořské panny lze využít ihned nebo v pozdějších tazích, ale pouze jednou.

Aby hráč mohl kartu využít, musí na ní námořník zůstat stát. Pokud je z karty soupeřem vyhozen (je přečíslen), přechází kouzlo na soupeře. Pokud se karta před využitím uvolní, tj. nebude na nich žádný námořník, kouzlo zaniká.



Neptun – námořník, který kartu Neptuna objeví, může využít jeho moc 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. Aby hráč mohl kartu využít, musí na ní námořník zůstat stát. Pokud je z karty soupeřem vyhozen (je přečíslen), přechází kouzlo na soupeře. Pokud se karta před využitím uvolní, tj. nebude na nich žádný námořník, kouzlo zaniká.

Taktická pravidla

Na jedno hrací pole smí vstoupit námořníci z různých lodí. Pokud jeden ze soupeřů druhé přečíslí, musí se ostatní námořníci vrátit na loď. Pouze pole, které je obsazeno dvěma námořníky ze stejné lodi, nelze obsadit, i kdyby soupeř mohl druhého hráče na tomto poli svými námořníky přečíslit.

Objevený poklad se ještě nestává majetkem objevitele. Mohou o něj bojovat i ostatní hráči. Poklad je v bezpečí teprve na lodi, pokud je loď střežena alespoň jedním námořníkem.

Nese-li námořník žeton pokladu (má tedy jen jeden 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 poli. Soupeř může námořníka s pokladem vyhodit i když sám nese poklad. Na poli jsou tak poté poklady dva – je to střežený poklad.

Námořník nesoucí poklad nesmí s pokladem vstoupit na dosud neotočenou kartu. Pokud chce hráč kartu otočit, musí poklad zanechat na poli, ze kterého na neotočenou kartu vstupuje.

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 (např. rejnokem), si může hráč vybrat tu stranu herního plánu, která mu více vyhovuje.

Pokud se loď některého hráče ocitne bez posádky, může být zajata i se všemi poklady, které na ni už byly dopraveny. Také námořníci v moři patřící na tuto loď se stávají i s nesenými poklady zajatci. Hráč, který se lodi zmocnil, pokračuje ve hře i se zajatou lodí a námořníky – v každém kole ale hraje pouze jednou. Hráč, jemuž byla loď zajata, vypadává ze hry.

Tato pravidla si lze upravit podle vlastního uvážení, důležité je, abyste si hru užili.

www.hralovcipokladu.cz

Tato hra je remake původní hry Lovci pokladů z 80. let 20. století. Grafické ztvárnění vychází ze sady ikon od Freepik z www.flaticon.com.