

SK

Golden Horn

Z Benátok do Konštantínopolu

Hra pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov
Autor Leo Colovini

Hra Piatnik č. 631894
Redakcia: Bernd Dietrich – vývoj hier
Ilustrácie: Marko Fiedler
© 2013 Piatnik Wien – printed in Austria

Pravidlá hry

Ciel' hry

Každý hráč sa stáva bohatým kupcom z Benátok, ktorý vysiela vlastnú obchodnú flotilu troch galér na veľkú výpravu. S dobrým vetrom v plachtách a pomocou pirátov sa každý z kupcov snaží

zvít'azit' v závode o najlepší náklad. Na konci hry vyhráva ten, kto sa môže pochváliť najväčším množstvom a najrozmanitejšou ponukou tovaru.

Obsah hry

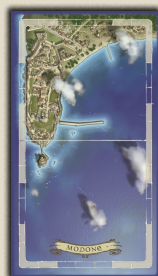
12 lodí a 4 sklady so znakmi hráčov.
Pred začiatkom prvej hry ich zostavte.



90 farebných drevených kociek, vždy 15 kusov z každej farby: žltej, ružovej, zelenej, oranžovej, červenej a modrej. Kocky predstavujú tovar.



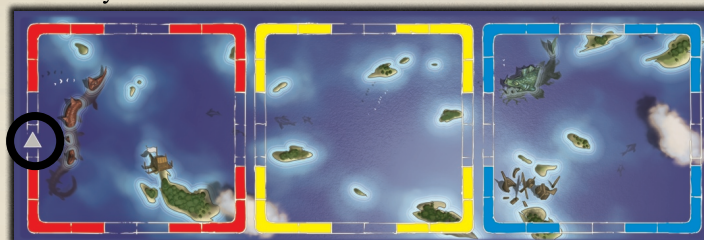
7 doštičiek herného plánu, ktorý predstavuje cestu z Benátok do Konštantínopolu a zostavuje sa podľa počtu hráčov nasledujúcim spôsobom:
2 východiskové prístavy: Benátky a Konštantínopol
1 medzistanica: Modon



Benátky a Konštantínopol umiestnite na obidva konce námornej cesty.

V Modone sú na jednej strane zobrazené dva kotviská, na druhej strane 3 kotviská.

4 námorné cesty vždy s tromi hracími políčkami v rôznych farbách.



Každá námorná cesta zobrazuje 3 rôzne farebné políčka. Symbol označuje farebnú kombináciu:



červená – žltá
– modrá



oranžová – ružová
– zelená

54 hracích kariet, vždy 9 žltých, ružových, zelených, oranžových, červených a modrých kariet. Môžu byť použité ako **karty vetru** alebo **pirátske karty**.



1 štartovacia figúrka hráča s 2 opornými nožičkami, ktorú je pred začiatkom hry potrebné zložiť.

Látkový sáčok pre losovanie tovaru.



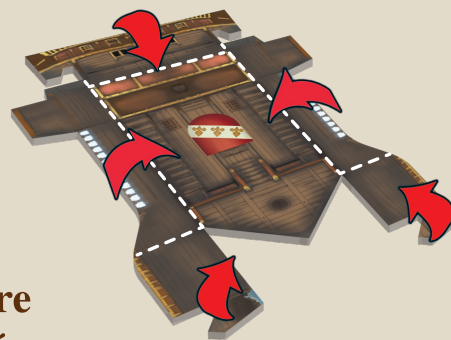
zadná strana

Pred prvou hrou

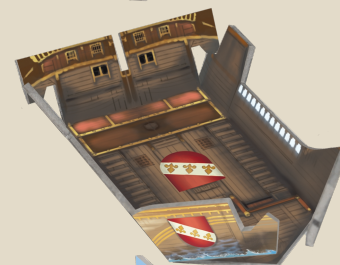
Najskôr opatrne vyberte lode zo šablóny a zostavte ich podľa obrázku vpravo – každá loď sa skladá z trupu a plachtovej časti.

Každý hráč má svoju flotilu 3 lodí, ktoré sú označené rovnakým znakom na vlajke.

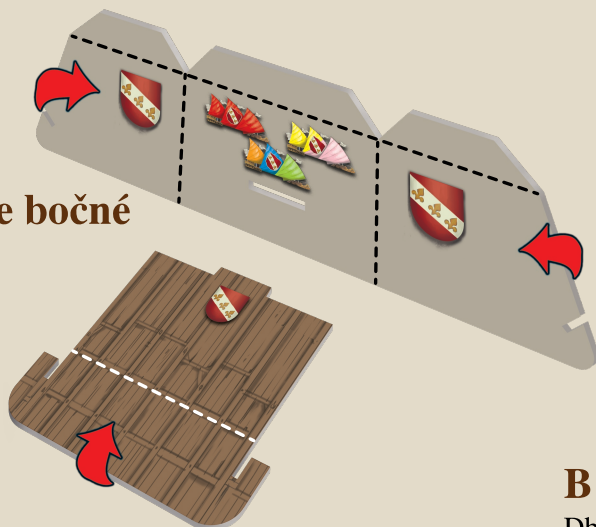
Ďalej vyberte zo šablóny sklady tovaru a zostavte ich podľa obrázku. Sklady sú označené rovnakými znakmi ako lode.



A – ohnite hore postranné diely

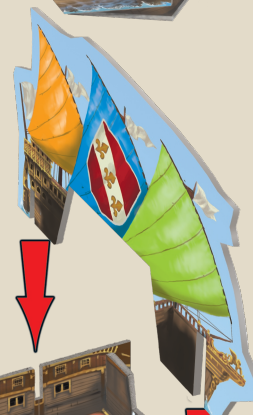


A – ohnite bočné steny

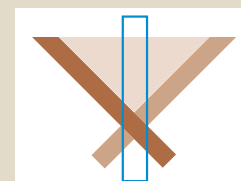
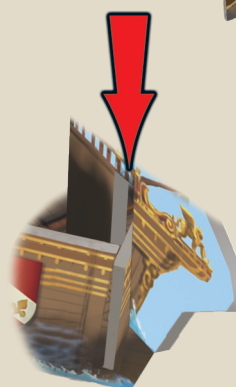


B – nasad'te plachty

Dbajte na to, aby plachty na prove boli nasadené krížom. (viď detail obrázku)



B – podlahu zasunite do stien

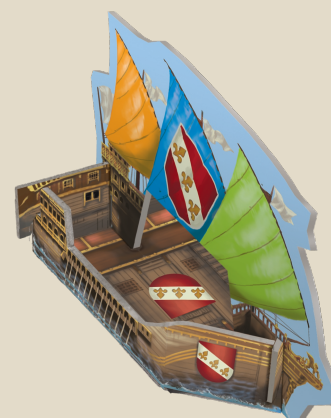


Prova zhora

C – nakoniec mierne ohnite strechu skladu dovnútra



C – kompletná loď



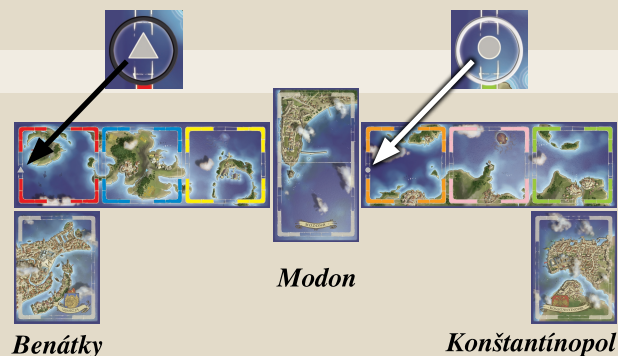
Rozostavenie a príprava hry

V závislosti na počte hráčov najskôr rozložte na stôl námornú cestu z Benátok do Konštantínopolu tak, aby na ňu všetci hráči pohodlne dosiahli.

Rozostavenie hracej plochy pre 2 hráčov:

Dve námorné cesty medzi východiskovými prístavmi Benátkami a Konštantínopolom zostavte tak, aby bolo vytvorené priebežné spojenie.

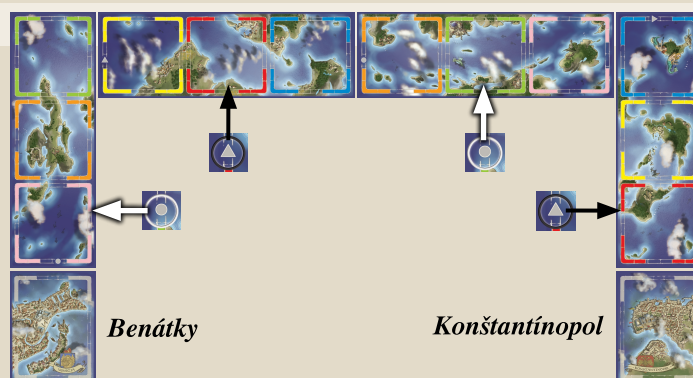
Každá z týchto ciest musí mať iný symbol (▲ ●). Doprostred, medzi obidve námorné cesty, položte medzistanicu Modon tak, aby hore bola strana s dvomi kotviskami.



Rozostavenie hracej plochy pre 3 hráčov:

Všetky štyri námorné cesty, medzi prístavmi Benátky a Konštantínopol, musia tvoriť priebežné spojenia. Námorné cesty musia byť zostavené tak, aby sa symboly pravidelne striedali (● ▲ ● ▲).

Poznámka: medzistanica Modon sa pri variante 3 hráčov nepoužíva.

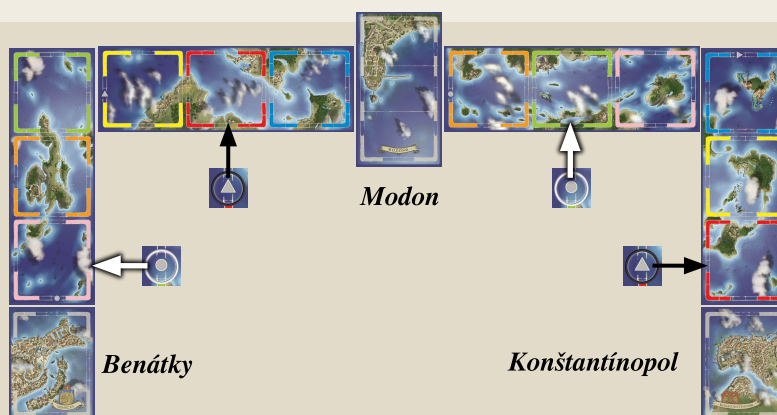


Rozostavenie hracej plochy pre 4 hráčov:

Všetky štyri námorné cesty, medzi prístavmi Benátky a Konštantínopol, musia tvoriť priebežné spojenia.

Námorné cesty musia byť zostavené tak, aby sa symboly pravidelne striedali (● ▲ ● ▲).

Doprostred, medzi obidve námorné cesty, položte medzistanicu Modon. Strana s tromi kotviskami musí smerovať hore.



Zvyšný materiál:

Každý hráč si zvolí svoj symbol. Potom si vezme 3 lode a sklad tovaru, ktoré sú označené týmto symbolom. Všetci hráči potom ľubovoľne rozmiestnia svoje lode do oboch východiskových prístavov Benátky a Konštantínopol.

Všetky drevené kocky vložte do sáčku. Následne si vytiahnite naslepo zo sáčku dvakrát 9 kociek a položte ich, buď do prístavu Benátky, alebo Konštantínopol. Nakoniec dobre zamiešajte hracie karty. Každý hráč dostane do ruky 5 kariet. Zvyšné karty odložte lícovou stranou dole vedľa hracej dosky, tieto karty slúžia ako balíček pre lízanie.



Poznámka: pokiaľ by vám nestačilo miesto v niektorom z východiskových prístavov, umiestnite lode vedľa hracieho poľička.



Priebeh hry

Hrá sa po smere hodinových ručičiek. Začína najstarší hráč, vezmite si štartovaciu figúrku a preved'te svoj prvý ťah. Potom je na rade jeho sused po ľavej ruke.



Hrací ťah

Jeden ťah sa skladá z nasledujúcich akcií, ktoré sa prevádzajú v tomto poradí:

1. Vyslanie pirátov (dobrovoľné)
2. Pohyb vlastnej lode (povinné)

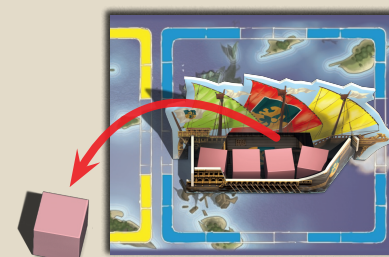
Potom, čo hráč prevedie pohyb niektorou zo svojich troch lodí, je jeho ťah na konci a na rade je ďalší hráč.

1. Vyslanie pirátov (dobrovoľné)

Hráč smie ukradnúť **jeden** kus tovaru z **jednej** cudzej lode, pokiaľ vyloží 2 pirátske karty. Farby na kartách sa musia zhodovať s farbami plachiet príslušnej lode. Prepadané môžu byť len lode na širom mori. To znamená, že lode v prístavoch (Benátky, Konštantínopol a Modon) sú tabu.

Hráč odloží obidve pirátske karty na odkladaciu kôpku, vezme si 1 tovar z príslušnej lode a vloží ho do svojho skladu.

Výnimka: pokiaľ by vykrádaná loď nemala na palube už žiaden tovar, smie jej majiteľ výnimočne svoju loď na hracom poličku obrátiť, t.j. nariadiť späť.



Príklad: tri zo šiestich možných kombinácií prepadnutia tejto lode.

2. Pohyb vlastnej lode (povinné)

Hráč pohybuje svojimi tromi loďami po námornej ceste. Prítom platia nasledujúce pravidlá:

- Loď musí byť vždy umiestnená na hracom poli tak, aby jej **prova (predná časť lode) bola namierená v smere plavby**. Tento smer nesmie byť počas plavby menený. (Výnimka: vid' Vyslanie pirátov)

- Na každom poličku námornej cesty sa môže nachádzať **len jedna loď**.

- V **Modonu** smie, podľa typu použitého prístavu, kotviť vždy **len 2, príp. 3 lode**.

- V **Benátkach** a **Konštantínopole** sa smie nachádzať **ľubovoľný počet lodí**.



- **Pokiaľ pohyb začína** v niektorom prístave (Benátky alebo Konštantínopol), naloží si tu hráč všetok tovar jednej farby na svoju loď. Hráč si môže zvoliť **len tovar takej farby**, ktorá sa nenachádza na jeho plachtách!

Tovar v prístave sa ihneď doplňa ťahaním naslepo zo sáčku. V prístave musí byť vždy 9 kusov tovaru. Pokiaľ už ďalší tovar nie je k dispozícii, hraje sa zo zvyšným tovarom.



Len 1 loď na 1 hracie poličko.

Prova musí byť stále namierená v smere plavby.



Príklad: zelený, červený a žltý tovar sa nesmie nakladať, pretože sa tieto farby nachádzajú na plachtách. Hráč sa rozhodol pre modrý tovar. V tom prípade dostane dva kusy.

Dĺžka ťahu jednej lode

- Hráč musí svoju loď posunúť na ďalšie políčko v smere plavby.
- Pokiaľ je najbližšie políčko **obsadené**, pláva hráč loďou na najbližšie **voľné** políčko.
- Podľa farby políčka, na ktoré pripláva loď, sú možné nasledujúce varianty:
 - Farba políčka sa zhoduje s farbou plachty: **loď môže plávať o jedno políčko ďalej.**
 - Farby sa **nezhodujú**: loď zostane stát' na tomto políčku.
 - **Hranie s kartou / kartami vetru**: hracie karty sa nemusia používať ako pirátske karty, ale tiež ako karty vetru. Umožňujú hráčovi predĺžiť dĺžku svojho ťahu.

Pokiaľ sa farba políčka nezhoduje s farbou plachty, smie hráč vyložiť kartu vetru vo farbe políčka a plávať loďou o jedno políčko ďalej.

V jednom ťahu je možné vyložiť viac kariet vetru.

Všetky vyložené karty sa odhadzujú na odkladaciu kôpku.



- **Pokiaľ loď dopláva** do Benátok, Konštantínopolu alebo medzistanice Modonu, končí ťah.

V Modone pohyb končí len vtedy, pokiaľ je tu voľné kotvisko. V opačnom prípade sa Modon preskakuje. Pokiaľ hráč dopláva do Benátok alebo Konštantínopolu, vyloží tu všetok tovar do svojho skladu.

Lízenie kariet

Za každú loď, ktorá dopláva do niektorého z troch prístavov, si smie hráč líznuť ďalšiu kartu, a to:

- loď s trojfarebnou plachtou 1 karta
- loď s dvojfarebnou plachtou 2 karty
- loď s jednofarebnou plachtou 3 karty

Výnimka: pri hre dvoch hráčov sa v Modone žiadne nové karty nelížu!

Karty sa berú z balíčka otočeného lícom dole. Pokiaľ balíček spotrebujete, zamiešajte odkladaciu kôpku a použite ho ako nový balíček na lízanie.

Hráči môžu v ruke držať ľubovoľný počet kariet.



Loď pláva o 1 políčko ďalej a tam zostane stát'.



Loď preskočí prvé políčko, pretože je obsadené. Ďalšie políčko (zelené) má rovnakú farbu ako plachta, loď teda pláva ďalej. Nasledujúce políčko (červené) má opäť farbu plachty, preto loď smie plávať ešte o jedno políčko ďalej. Až keď loď dopláva na modré políčko, musí zostať stát'.



Loď cez prvé políčko pláva ďalej, pretože sa farba plachty zhoduje s farbou políčka. Aby mohla loď pokračovať v plavbe cez nasledujúce (zelené) políčko, musí hráč vyložiť zelenú kartu. I na červenom políčku hráč musí vyložiť príslušnú kartu a loď môže plávať ďalej. Až keď dospeje na modré políčko, musí zostať stát', pretože hráč nemá modrú kartu alebo ju nechce vyložiť.



Prístavy Benátky, Konštantínopol a Modon.



- Smer plavby lod'ou sa mení len vtedy, keď lod' dopláva do niektorého z východiskových prístavov. Na širom mori a v medzistanici sa lod' nemôže otočiť'.

(*Výnimka: vid' Vyslanie pirátov*)

- Hráč môže lode kedykoľvek prerušiť'. Táto lod' sa ale musí posunúť aspoň o 1 políčko.

Koniec hry

Hra končí, pokiaľ v **niektorom z východiskových prístavov** (Benátky alebo Konštantínopol) už nie je k dispozícii **žiadne ďalšie tovar alebo pokiaľ niektorý hráč oznámi koniec hry**.

Oznámiť koniec hry **môže**, ale nemusí, akýkoľvek hráč, a to len v prípade, že má aspoň 1 kus od každého druhu tovaru. Tento hráč sa však nestáva automaticky víťazom (vid' Hodnotenie).

Kolo sa ešte dohraje do konca. Končí ťahom hráča, ktorý je posledný v poradí.

Hodnotenie

Teraz sa hodnotí tovar:

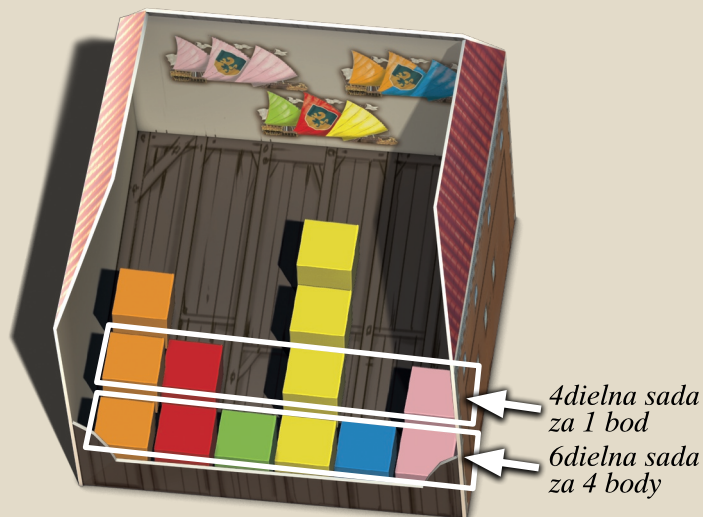
- tovar, ktorý sa stále nachádza na lodiach 0 bodov
- každý kus tovaru, ktorý sa nachádza v skladoch 1 bod

Okrem toho sa na každú **sadu rôzneho tovaru** vzťahujú ešte bonusové body:

- 1 sada 4 rôznych druhov tovaru + 1 bod
- 1 sada 5 rôznych druhov tovaru + 2 body
- 1 sada 6 rôznych druhov tovaru + 4 body

Hráči môžu bonusové body získať za rôzne sady tovaru, jeden kus tovaru je možné však použiť vždy len pre jednu sadu.

Hráč, ktorý celkom získal najviac bodov, vyhráva hru. Pokiaľ rovnaký počet bodov získalo viac hráčov, zostáva stav nerozhodný.



Príklad hodnotenia:

Hráč dokázal počas hry vo svojom sklade nazbierať celkom 13 kusov tovaru:

3x oranžové, 2x červené, 1x zelené, 4x žlté, 1x modré a 2x ružové.

To je celkom 13 bodov.

Okrem toho sa hráčovi podarilo získať sady rôzneho tovaru, ktoré obsahujú vždy minimálne 4 druhy tovaru:

1x 6 rôznych druhov tovaru a

1x 4 rôzne druhy tovaru.

Za tieto dve sady obdrží hráč 4 body + 1 bod = 5 bodov.

Jeho celkový výsledok je teda: 18 bodov.

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Pokiaľ máte k hre „Golden Horn“ nejaké otázky alebo pripomienky, prosím, obráťte sa na nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6, info@piatnik.cz

www.piatnik.cz



www.piatnik.com

