

Hra vyrobila firma Etnogames
Hra v ČR distribuje
www.gameboard.cz
Jan Boudař
Levského 3185
143 00 Praha 12
tel: 775955887
IČ: 74412302
DIČ: cz8401090170

Gameboard
INTERNETOVÝ OBCHOD SE SPOLEČENSKÝMI HRAMI

Upozornění: Není vhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části

Další hry z nabídky www.Gameboard.cz:

Warcraft: the boardgame (2-4 hráčů)



Warcraft je strategická hra na motivy slavné počítačové předlohy. Klade důraz na vyvážení ekonomické a bojové stránky strategie. Obsahuje taktičtí velmi zajímavý systém boje. Herní plán je variabilní a hra tak bude pokaždé jiná. V krabici nalezneme opravdu velké množství herního materiálu, mnoho různých žetonů a částí hrací plochy, 4 sady karet (pro rasy: Lidská koalice, Skřeti, Noční Elfové a Nemrtví) a 4 sady dřevěných figurek.

Vlak za vlakem: Marklin (2-5 hráčů)



Hra, jejíž základní edice získala opravdu velké množství ocenění: 1. místo na Spiel des Jahres, Hra roku 2006 v České republice, švédskou Arets Familjesiel, japonskou Boardgame Prize, zlatou medaili v Cannes, Hra roku ve Finsku, Diana Jones Award, Jeux sur un plateau - JSP d'or 2004, 2004 Best family Game na boardgameratings.com, Bruno Fidutti - 2004 Game of the Year. Hra roku ve Španělsku, 2005 Origins Award winner a další. Herní princip je jednoduchý a pravidla jsou vysvětlena za 3 minuty. Ale herní strategie není vůbec chudá. Umístíte vagonky na tratě a spojíte jednotlivá města, ale čeká vás i několik zvláštností a záležitostí. Vlak za vlakem: Marklin je nejnovější a nejspoležitější varianta hry Vlak za vlakem. Tentokrát se budete pohybovat na mapě Německa. Hra je zvláštní tím, že každá kartička je originál obsahující ilustraci železničního modelu. Krom toho přidává další herní prvky: nádraží a cestující.

Hra o trůny (3-Šhráčů)



Nádherná desková hra, kde náhoda nehraje roli. Jde vlastně o moderní verzi Diplomacie, zasazenou do světa fantasy románu Píseň ledu a ohně Georga Martina. Základní herní princip byl zachován, přibýlo nových herních prvků, které dělají hru svižnější a celá „agenda“ byla zjednodušena díky použití množství herního materiálu.

Serenissima

Herní materiál

1 hrací plán představující středozemí v době rozkvětu městských států
28 galéri
112 stožárů, na které je nutné připevnit vlajky
1 arch vlajek
28 podstavců na vlajky
20 pevnosti
105 kamenů představujících zboží

červená	vino
černá	látky
oranžová	drahokamy
žlutá	zlato
šedá	železo
zelená	koření
hnědá	dřevo

180 modrých kamenů představujících námořníků

20 mincí v hodnotě 1000

30 mincí v hodnotě 500

51 mincí v hodnotě 100

1 ukazatel kol

4 žetony pořadí hráčů

1 kostka

4 nápoje karty v NJ

1 pravidla hry v NJ

1 pravidla hry v ČJ

Příprava herního materiálu

Před první hrou je nutné vylámat galérie, podstavce a kostičky zboží z rámečků. Vylámat stožáry a nalepit na ně vlajčky (pozor, nálepek je více než stožárů, je nutno rozpočítat)

Cíl hry

Cílem hry je dojít největšího bohatství. Hráč, který má na konci nejvíce peněz a ovládá nejvíce přístavů, vítězí (pozn. překladatele: Existují i varianty hry, kdy se do konečného skóre započítávají i galérie, nebo dokonce námořníci. To ovšem razantně mění styl hry. Hra se stává mnohem bojovnější a útočnější, ostatní aspekty jsou tak zatlačeny do pozadí.)

Příprava hry

Hráči si rozloží, kdo bude hrát za jaký stát. Každý hráč dostane 2 galérie.

10 námořníků, 2000 dukátů a žeton pořadí svého státu. Galéry spustí na moře u svého hlavního města a umístí na ni svou vláčku. Námořníky umístí buď na galéry, nebo do přístavu. Hráči umístí ukazatel kol na startovní pozici.

Průběh hry

Hra se hraje na 8 kol, při 4 hráčích, 10 kol při 3 hráčích a 12 kol při hře dvou hráčů. Každé kolo se sestává z 6 fází. Vždy když všichni hráči dokončí danou fázi, posouvá se hra k další (nikoli tedy, že nejprve 1. hráč provede všechny fáze a pak další).

- 1) posunutí žetonu na počítadle kol. Zjištění pořadí hráčů pro následující kolo
- 2) nákup zboží, stavění galér a přístavů, verbování námořníků, přemístění zboží a námořníků
- 3) pohyb galérami
- 4) bitvy
- 5) převzetí kontroly nad přístavy
- 6) prodej zboží

Posunutí žetonu na počítadle kol - zjištění pořadí hráčů

Žeton na počítadle kol se posune o jedno políčko dále.

Každý hráč vsadí (skrytě) určitou sumu dukátů, kterou je ochoten zaplatit za to, aby si mohl vybrat, v jakém pořadí bude hrát (ve všech fázích ovšem hrají hráči ve stejném pořadí). Hráči vsázejí dle své úvahy, nemusí také vsadit nic. Když každý vsadí, nabídky se najednou odhalí. Hráč, který nabídl nejvíce, si může vybrat, v jakém pořadí bude on hrát a umístí svůj žeton pořadí na odpovídající políčko na stupnici. Poté zaplatí svou sázkou do banku. Takto se postupuje k hráči s druhou nejvyšší sázkou a dále. Pokud více hráčů vsadilo stejný obnos, hází si kostkou, dokud se nerozhodne.

Nákup zboží, stavění, verbování a přemísťování

Hráč může následující úkony provádět v libovolném pořadí a tolikrát, kolikrát chce (pokud na to má peníze). Může například nejprve koupit novou galériu, poté postavit pevnost, pak přemístit zboží z jedné galérie na druhou, najmout námořníky, zakoupit další galériu a námořníky na ni přesunout.

Nákup zboží

Hráč si může v přístavu, kde se nachází jeho galéria, nakoupit jeden nebo více kamenů zboží takového druhu, jaké tento přístav produkuje (barevně odpovídá kroužku tohoto přístavu). Hráč, ovládající některý z přístavů, nemůže ostatním hráčům v nákupu ve svém přístavu zabránit.

Hráči mohou také obchodovat mezi sebou, pokud jejich galérie stojí na stejném poli.

Kupní cena

Cena se mění v závislosti na tom, zda přístav je pod kontrolou některého hráče. Pokud je neutrální, nebo je ovládan hráčem nakupujícím, potom každý kámen zboží stojí 100 dukátů. Zaplacené peníze jdou do banku.

Pokud je přístav pod cizí kontrolou, mohou nastat následující situace:

Pravidelné příjmy

V této fázi dostane každý hráč z banku 300 dukátů za každé hlavní město (včetně svého), které ovládá.

Konec hry

Po ukončení 6. fáze posledního kola hry dojde k přepočítání majetku. Ten je ohodnocen podle následující tabulky:

10 bodů za ovládní svého hlavního města

1 bod za každých 500 dukátů

1 bod za každý ovládaný přístav, jehož sklady nejsou úplně zaplněny

2 body za každý ovládaný malý přístav (přístav se dvěma poli), jehož sklady jsou zaplněny

5 bodů za každý ovládaný střední přístav (přístav se čtyřmi poli), jehož sklady jsou zaplněny

10 bodů za každé ovládané hlavní město (přístav se šesti poli), jehož sklady jsou zaplněny

Vítězí hráč, který má nejvíce bodů. V případě shody je vítěz ten, který má nejvíce námořníků.

Často kladené otázky:

Mážu si hráči vyměňovat a prodávat zboží mezi sebou?

Ano. Pokud mají na stejném poli galériu. Obchodovat není možné na mořských polích, které nesousedí s pevninou! Cena zboží je na dohodě hráčů

Je možné zavit se nějakého zboží, aby bylo možné koupit nové?

Ano, ale za toto zboží nedostane žádné peníze. Je možné zavit se i námořníků, ale jen na poli s přístavem, pokud tento přístav hráč vlastní, pak se stává námořník posádkou přístavu. Pokud přístav je neutrální, nebo ovládaný cizím hráčem, pak je vrácen bez náhrady do banku.

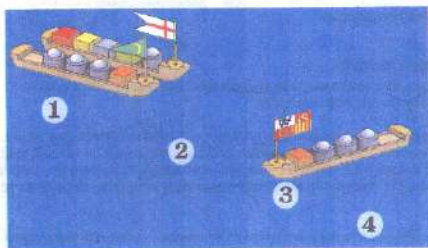
Co se stane, když poražená přístav není nikým okupován?

Dokud do poraženého přístavu neobsadí námořníci jiného hráče, zůstává stále pod kontrolou původního majitele, i když zde nemá žádné námořníky. Je možné, že jeden hráč porazí posádku přístavu, ale kontrolu nad ním získá hráč jiný, který tam dříve přemístil své námořníky.

Přítomnost galér více hráčů na jednom poli

Galéra může vždy pole opustit nebo vstoupit do jiného, i když se tam nacházejí galérie jiných hráčů. Pokud však chce tímto prostorem pouze proplout, musí získat souhlas všech hráčů, jejichž galérie se na tom poli nacházejí. Pokud souhlas nedostane, musí svůj přesun ukončit na poli obsazeném

Příklad: Turek má na palubě 3 námořníky, může se tedy pohybovat až o 3 pole. K opuštění pole 1 nepotřebuje souhlas Janovana. Může se volně pohybovat až na pole 3. Pokud chce však až na pole 4, musí získat souhlas s příjezdem od Španěla. Pokud jej nezíská, musí zůstat na poli 3.



Svolení k průjezdu

Svolení či odmítnutí průjezdu hráči udělují až v okamžiku, kdy galéra do obsazeného pole vstoupí a chystá se jej opustit. Pokud je odmítnuta, zůstává na tomto poli (hráč nemůže jít, tak když tedy tudy nemůže tak já popluji na druhou stranu). Hráči nemusí dodržet vyjednané dohody o tom, že jiného hráče nechají proplout. Stejně ani hráč proplouvající nemusi dodržet směr, kterým slíboval že propluje. Povolení už v tomto okamžiku není možné vzít zpět.

Příklad: Janovany prosí Turka, aby ho nechal projet, protože stejně má jít do Benátek, což ho nijak nepoškozuje. Turek slíbí, že průjezd povolí. Janovan dopluje na pole ovládané Turkem a ten plní slib a průjezd povoluje. Ale Janovan místo směřem k Benátkám odplouvá na volné moře, aby byl dříve u ještě neobsazeného přístavu. Turek skřípe zuby, ale povolenu už zpět vzít nemůže.

Bitva

V Sereñissimě jsou 2 typy bitev. Bitvy mezi galérami a útoky na přístav. Započetí bitvy je dobrovolné. Každý hráč sám rozhoduje, zda nějakou rozpoutá, či ne. Přítomnost více hráčů na jednom poli ještě neznamená bitvu, pokud si to jeden z nich nepřeje.

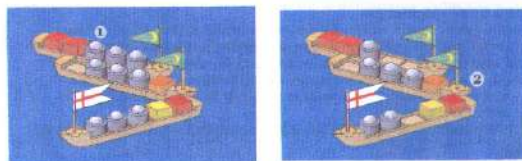
Bitva mezi galérami

Může k ní dojít pouze za předpokladu, že jsou galérie na stejném poli. Hráč, který je na řadě a rozhodne se pro bitvu, určí, která jeho galéra útočí a která protivnickova galéra bude napadena. Oba hráči hodí kostkou, a k výsledku připočítají počet svých námořníků na bojujících galérah. Celkový výsledek je vydělen třemi a zaokrouhlen dolů. Číslo, které jsme tak dostali,

vyjadřuje počet jednotek, které nepřítel ztrácí a odstraňuje ze své galery (boj takto probíhá jakoby současně).

Hráč na řadě může podniknout tolik útoků, kolik chce a s tolika galérami, s kolika si přeje, pokud jsou na stejném poli. Hráč může útočit vícekrát se stejnou galérou. Hráč může útočit stále na jednu galérii, nebo může zaútočit pokadě na jinou galérii. Padlí námořníci jsou odstraněni z bojujících galéri i ze hry.

Až v bitvě padne poslední námořník (tudíž se na galérii nenačejí žádní námořníci), rozhoduje se vítěz, zda nepřátelskou galérii potopí, či ji zajme. Pokud se rozhodne pro potopení, je galéria odstraněna z herní desky. V druhém případě musí vítěz přemístit alespoň jednoho námořníka ze své vítězné lodi na poraženou. Může tam přemístit celou svou posádku, ale to by znamenalo potopení jeho vlastní galéry. Herní kameny na obou lodích může hráč mezi tyto lodě podle uvážení přerozdělit. Náklad poražené lodi může vítěz zachránit než ji případně potopí (Pozor: Hráč nemůže obětovat své námořníky, aby za ně naložil zboží). Na zajatou galérii připevní hráč svou vlajku a loď se stane součástí jeho flotily. Útočící hráč se může rozhodnout bitvu po prvním, či dalších jejích kolech přerušit.



Příklad: Turek napadá Janovana s galérou číslo 1. Hodí čtyřku, takže po prvním bojovém kole odstraní jednoho Janovského námořníka (2 plus 3 námořníci, dělena třemi, zaokrouhleno dolů). Janovan hází trojku, takže odstraní 2 turecké námořníky (3 plus 3 námořníci, dělena třemi). Turek se rozhodl pokračovat v útoku, tentokrát s galérou číslo 2. Hází 4. Dohromady s jeho třemi námořníky má 7 bodů, a tudíž může na konci tohoto bojového kola odstranit poslední dva námořníky Janovana. Janovan má ještě právo hodit kostkami v této bitvě na obranu. Hází trojku, přičemž čtyřku za své námořníky na palubě a vydělí třemi. Výsledek mu dovolí odstranit jednu námořníka z Tureckých paluby. Birva skončila. Turek smí přemístit z lodě jednoho ze svých námořníků na Janovskou poraženou loď. Vyvěsí tam svou vlajku. Jestliže Turek nechce loď zajmout, přemístí z ní zlato a víno na vlastní loď a Janovskou potopí.

Útok na přístav

Když se hráč v průběhu této fáze hry nalézá s jednou či více svými galérami ve stejném poli jako je přístav kontrolovaný protivníkem, tak na tento přístav může zaútočit. Určí galérii, která útok provede a oba hráči hodí kostkou. S výsledky zacházejí oba jako při boji mezi dvěma galérami. Hráč přičte výsledek hodu k počtu námořníků na galérii a obránci přičte svůj výsledek hodu k počtu námořníků umístěných v přístavu jako posádku. Výsledky se vydělí třemi (a pak zaokrouhlí dolů), a tak zjistíme ztráty protivníka. Když je v přístavu postavena pevnost, musí útočník vydělit svůj výsledek čtyřmi namísto třemi.

Příklad: Galéra Benáčanů s pěti námořními jednotkami útočí na přístav Smyrna, jenž je bráněn čtyřmi tureckými jednotkami. Benáčan hází čtyřku a Turek šestku. Pokud turecky

přístav není opevněn, výsledek útoku je takový: Benátčan: $5 + 4 = 9$; děleno $3 = 3$; Turek ztrácí 3 jednotky na konci bojového kola (tedy na obrně se podléhají a mohou způsobit útočnickovi ztráty, stejně jako v bitvě galér). Turek: $4 + 6 = 10$; děleno 3 je zaokrouhleno 3; Benátčan ztrácí 3 jednotky z galéry.

Pravidla pro bitvu mezi dvěma galérami jsou platná i pro útok na přístavy se 3 výjimkami:

- 1) Posádka přístavu nemůže nikdy napadnout galéru. Smí se pouze bránit při útoku.
- 2) Když jsou v jednom nebo více kolech odstraněny všechny kameny posádky, vítěz nemůže ihned přístav obsadit, ale musí počkat na Fázi 5 (Převzetí a kontrola přístavu). Ostatní hráči okupující to samé mořské pole mohou zaútočit proti jeho galéře.
- 3) Když posádka přístavu zlikviduje všechny jednotky útočící galéry, nemůže tuto galéru zajmout. Je automaticky potopena a odstraněna z hrací desky spolu s nákladem, které měla na palubě.

Pozor: Pevnost a zboží v přístavu nejsou útokem galéry nijak ovlivněny.

Převzetí kontroly nad přístavem

Když jsou ukončeny všechny útoky, může hráč na tahu převzít prázdný přístav pod svou kontrolu svými námořními jednotkami. Přístav může být bez posádky buď proto, že byl neutrální, nebo protože byla jeho posádka zničena. Námořní jednotky, jež tam převzaly kontrolu, musí být přemístěny z galéry, která se nachází ve stejném mořském poli jako přístav. Hráč přebírá kontrolu přístavu ihned po přemístění libovolného počtu námořníků z lodí a vyvěsí tam svou vlajku.

Pozor: Hráč může do přístavu přemístit i posledního námořníka z lodí, ale potom se tato loď potopí.

Prodej zboží

Hráči mohou podle pořadí prodávat zboží z galér do přístavů (musí mít galéru na stejném poličku jako přístav kam prodávají). Prodej nemůže překazít hráč kontrolující tento přístav. Nelze také prodat zboží, které se už v tomto přístavu vyskytuje nebo je zde produkováno. Při prodeji je zboží umístěno na pole s nejnižším volným číslem v přístavu. Poté hráč obdrží ze státní pokladny tolik dukátů, kolik je stonásobek čísla volného pole, na které je v přístavu zboží uloženo. Peníze jsou obdrženy v každém případě, i když je přístav kontrolován prodávajícím. Hráč může ve stejné fázi ve stejném přístavu uskutečnit více obchodů pokud jsou dodrženy shora uvedené podmínky. Prodej zboží není povinný.

Příklad. Je na řadě Janovan. Obdrží 300 dukátů za prodej kofení a 400 dukátů za prodej železa. Nemůže prodat zlato, protože jej přístav produkuje. Nemůže prodat víno, protože to už v přístavu je. Ve 2. fázi následujícího kola může od Španěla koupit jeden či více kamenů zlata.

Otevření nového trhu

Jestliže hráč prodává zboží do přístavu patřícímu cizímu hráči, který toto zboží nemá nikde ve skladech ani ho neprodukuje, případně prodávajícím bonus 500 dukátů. Pokud se prodej uskutečňuje v hlavních městech, bonus se zdvojnásobí. Bonus je přidán k sumě, které prodávající získá za zboží. **Pozor:** Bonus se nikdy nevyplácí, pokud hráč prodává do neutrálního přístavu, nebo sám sobě!

- 1) Kontrolující hráč má na zboží monopol. Tedy, ovládá všechny přístavy, které dané zboží produkuje. Hráč s monopolem může zboží prodávat v ceně 100 - 1000 dukátů.
- 2) Kontrolující hráč nemá monopol na dané zboží. Pak může prodávat každý kus v rozmezí 100 - 300 dukátů.

Obchodování probíhá procesem smlouvání. Pro urychlení hry však doporučujeme omezit počet nabídek (např. na 3). Konečné slovo má kupující, který buď poslední cenovou nabídku přijme nebo odmítne.

Nakoupené zboží musí kupující okamžitě umístit na svou galéru, která se nalézá v příslušném přístavu.

Pozor: Na galéře nesmí být nikdy více než 5 kamenů dohromady (včetně námořníků) a musí na ni být alespoň jeden námořník!

Stavba galér a pevností

Hráč v této fázi může postavit v každém svém přístavu buď 1 galéru, nebo 1 pevnost. Za každou stavbu zaplatí 500 dukátů do banku.

Galéry mohou být postaveny pouze v těch přístavech, v kterých se nachází dřevo a železo (ať už tam bylo dovezeno nebo ho sám produkuje). Jakmile je galéra spuštěna na vodu, musí na ni být umístěn alespoň jeden námořník (může být i nově najatý). Na novou galéru může být ihned naloženo zboží. Také na ni může být přemístěno zboží z jiné galéry stojící na stejném poli.

Pevnost může být v přístavu postavena pouze za předpokladu, že zde ještě žádná nestojí. Může být postavena pouze v přístavech, v kterých se nachází dřevo a zlato (ať už tam bylo dovezeno nebo ho sám produkuje). Pevnost je umístěna vedle příslušného přístavu.

Verbování námořníků

Námořníky hráč může najímat pouze v jím kontrolovaných přístavech. Maximální počet najímatelných námořníků v daném přístavu je dán počtem kamenů zboží, které byly do přístavu dovezeny. (v případě, že jsou ve skladech přístavu 3 kameny zboží, hráč tam může najmout 1,2 nebo tři námořníky). Za každého námořníka zaplatí 100 dukátů do banku. Námořníci mohou být umístěni na galéry nalézající na moři u přístavu, nebo jako posádka přístavu.

Přemístění zboží a námořníků

Hráč může přemísťovat námořníky a zboží mezi galérami či galérou a přístavem. Je ale nutné dodržet pravidla hry. Na galéře se nesmí nacházet více než 5 herních kamenů. Na každé galéře musí být nejméně 1 námořník.

Pohyb galér

Hráč na tahu smí přemístit všechny své galéry. Galéra se může přemístit o tolik polí, kolik námořníků je na její palubě (galéra se třemi námořníky na palubě se může přemístit o 0 - 3 pole).