



PORT ROYAL

ÚVOD

DŮMYSLNÁ KARETNÍ HRA
PRO 2 - 5 HRÁČŮ
ALEXANDER PFISTER

PŘEKLAD: M

Život v přístavu Port Royal je rušný a vy doufáte, že uděláte životní obchod. Ale příliš neriskujte... nebo spláćete nad výdělkem. Nezapomeňte reinvestovat svůj zisk, abyste si naklonili guvernéry a admirály nebo si najali různé další osoby, které pro vás budou pracovat. Snažte se rozšířit svůj vliv a možná dokázete uskutečnit i prestižní expedici.

SOUČÁSTI HRY

120 karet, sestávajících z:

60 Osob (z nichž některé jsou stejné ve všem kromě ceny a vítězných bodů), přesněji:

10x Kupec	5x Osadník	5x Kapitán	5x Kněz	3x Všeuřěl	10x Námořník	3x Pirát	4x Slečna	5x Šprýmař	6x Admirál	4x Guverněř

6 Expedic



4 Nové daně



50 Lodí, 10 v každé barvě

žlutá Pinasa	modrá Flauta	zelená Bark	červená Fregata	černá Galeona
4x 1 X	4x 1 X	4x 1 X	3x 1 X	3x 2 X
3x 2 X	3x 2 X	3x 3 X	3x 3 X	3x 4 X
3x 4 X	3x 5 X	3x 5 X	2x 6 X	2x 7 X
			2x X	2x X



PŘÍPRAVA HRY

Nejprve vyjměte zvláštní Expedici. Poznáte ji snadno: je to jediná karta, která nemá na rubu zlatou minci. Pokud hraje 5 hráčů, položte ji doprostřed stolu, jinak ji odložte zpět do krabice.

Nyní zamíchejte všechny ostatní karty a položte je lícem dolů na stůl. To bude **dobírací balíček**.

Ponechte vedle něj místo na odkládací balíček.

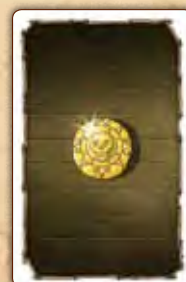
Každý hráč dostane na začátku hry 3 mince - horní karty z dobíracího balíčku - které položí lícem dolů před sebe na stůl.

Důležitá poznámka ke kartám:

Líc karet zobrazuje různé Lodě, Osoby, Daně a Expedice.

Rub karty představuje zlatou minci.

Pokaždé, když hráč získává mince, vezměte z dobíracího balíčku odpovídající počet karet lícem dolů, aniž byste se dívali, co je na druhé straně. Tyto karty, ležící před hráčem, představují jeho mince.



Budete se snažit získat zlaté Mince, což vám umožní najímat různé Osoby, které vám trvale poskytnou své schopnosti a - stejně jako Expedice - také vítězné body, abyste ve hře **Port Royal** slavně vyhráli.

PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který jako poslední navštívil přístav. Počínaje jím - a poté ve směru hodinových ručiček - bude vždy jeden aktivní hráč. Ten postupně provede 2 fáze (druhá z nich někdy nenastane). Ve druhé fázi, až odehraje aktivní hráč, dostanou příležitost hrát také ostatní hráči.

Pak se aktivním hráčem stane další v pořadí.

Tyto 2 fáze hry jsou:

1. Průzkum

Vykládat karty z dobíracího balíčku do přístavu

2. Obchodování a Najímání

Brát karty z přístavu

1. PRŮZKUM

Aktivní hráč vezme vrchní kartu z dobíracího balíčku a lícem nahoru ji položí doprostřed stolu - tím se začne tvořit **přístav**. Nyní se musí rozhodnout, jestli chce otočit další kartu nebo skončit.

Takto smí aktivní hráč pokračovat, dokud chce nebo dokud se v přístavu neobjeví 2 Lodě stejné barvy (viz dále), což by okamžitě ukončilo jeho tah.

Když se dobrovolně rozhodne skončit, nastává 2. fáze.

Ve hře jsou 4 typy karet:

- **Osoby**
- **Lodě**
- **Expedice**
- **Daně**

* Jestliže otočená karta je **Osoba**, položí se do **přístavu**. Každá Osoba má schopnost znázorněnou v horní části karty. Počet vítězných bodů je v symbolu štítu.

Detailní vysvětlení schopností je na konci pravidel.

* Jestliže otočená karta je **Lod'**, aktivní hráč ji smí položit do **přístavu** jako možný zdroj příjmů.

Nebo smí hned Loď **zahnat** a odložit ji na odkládací balíček. K tomu potřebuje mít před sebou vyloženého 1 nebo více **Námořníků** a/nebo **Pirátů**. Počet **Zbraní**, které mají, musí být stejný nebo větší než počet Zbraní zobrazených na Lodi.

V tom případě smí hráč odložit Loď na odkládací balíček místo do přístavu - jinak nelze Loď odehnat a musí se položit do přístavu.

Odehnat lze pouze právě otáčenou Loď; nikdy nelze odehnat Loď se symbolem Lebky.

Zbraně se tím nijak nespotřebují, tj. smí se během tahu využít i opakovaně.

Příklad:

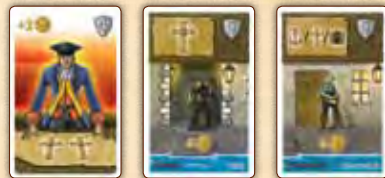
Alex se pokusí zahnat Flautu o síle 2. Jeho Námořník poskytne 1. Pirát ještě další 2. Alex tedy má 3 a uspěl. Smí Flautu odložit na odkládací balíček.



* Jestliže otočená karta je **Expedice**, aktivní hráč ji vyloží na stůl **mimo přístav**. Expedice tady bude ležet, dokud některý hráč neoznámí, že ji provedl.

Aby splnil **požadavky** Expedice (viditelné dole na kartě), musí hráč mít **Osoby** s odpovídajícími **schopnostmi**. Odloží využitě Osoby na **odkládací balíček**, před sebe položí splněnou Expedici, a z dobíracího balíčku si vezme příslušný počet mincí.

Hráč smí oznámit provedení Expedice kdykoli během svého tahu, a to i vícekrát.



Dagmar se rozhodla nárokovat tuto Expedici (2) Proto musí odhodit Kněze (†) a Všeuměla. Získá kartu Expedice a 2 Mince (z dobíracího balíčku).

* Jestliže otočená karta jsou **Daně**, ihned všichni hráči, kteří momentálně mají 12 nebo více zlatých mincí **ztratí** (zaokrouhleno dolů) jejich polovinu (tj. pokud má 12 nebo 13 mincí, hráč ztratí 6 mincí). Tyto karty odloží na odkládací balíček. Následně - podle typu karty Daně - buď ten hráč, který má **nejvíce Zbraní** nebo ten hráč, který má **nejméně vítězných bodů**, získá **1 minci**. Při shodě (např. žádný hráč ještě nemá Zbraně), všichni tito hráči obdrží 1 minci.

Jakmile se karta Daně vyřeší, odloží se na odkládací balíček a hra pokračuje jako normálně.



Tady získá 1 minci hráč, který má nejméně vítězných bodů.



Tady získá 1 minci hráč, který má nejvíce Zbraní.

Aktivní hráč smí tuto 1. fázi kdykoli dobrovolně ukončit a pokračovat 2. fází, dokud neotočí **Lod' stejné barvy**, jaká již v přístavu je, a nedokáže ji **odehnat**. Pokud se to stane, hráč musí **všechny karty z přístavu odložit** na odkládací balíček (nezapomeňte vykládat Expedice odděleně) a musí se vzdát zbytku svého tahu. Fáze **2. Obchodování a Najímání** nenastane, avšak každý hráč, který má vyloženého **Šprýmaře**, obdrží 1 minci.

Hra pokračuje, další hráč v pořadí se stává aktivním a provede svoji fázi **1. Průzkum**.

Pokud se rozebere dobírací balíček, jednoduše zamíchejte karty z odkládacího balíčku a vytvořte nový.

2. OBCHODOVÁNÍ A NAJÍMÁNÍ

V této fázi si **aktivní hráč** může vzít **1 - 3 karty** z přístavu a pak dostanou **ostatní hráči** příležitost vzít si 1 kartu.

Záleží na počtu Lodí různých barev v přístavu, kolik karet si bude moci vzít aktivní hráč:

- ▶ 0-3 Lodí různých barev: vzít **1** kartu z přístavu
- ▶ 4 Lodě různých barev: vzít **2** karty z přístavu
- ▶ 5 Lodí různých barev: vzít **3** karty z přístavu

Karty se berou jedna po druhé - takže schopnost jedné karty lze okamžitě využít při braní další karty.

Obchodování

Hráč **vezme 1 Lod'** z přístavu a odloží ji na odkládací balíček. Za to získá tolik **mincí**, kolik je v záhlaví karty.



Karel vezme z přístavu Flautu, odloží ji na odkládací balíček, a z dobíracího balíčku obdrží 2 mince.

Najímání

Aby si hráč **najal 1 Osobu**, musí **zaplatit** (odložit na odkládací balíček) **mince** v hodnotě uvedené dole na kartě Osoby.

Vyloží Osobu na stůl **před sebe** a od tohoto okamžiku smí využít její **schopnost**. Schopnosti osob jsou popsány na konci pravidel.



Andrea si najímá Námořníka. Ze svých mincí zaplatí 3 na odkládací balíček a vyloží Námořníka před sebe na stůl.

Jakmile si aktivní hráč vzal 1-3 karty (Lodě nebo Osoby), každý další hráč v pořadí si smí z přístavu vzít 1 kartu podle všech pravidel. Když tak učiní, musí aktivnímu hráči zaplatit 1 minci (pokud si bude brát Lod', smí zaplatit i ze získaného příjmu z této Lodě).

Až každý neaktivní hráč měl příležitost vzít si 1 kartu, všechny zbylé z přístavu se odloží na odkládací balíček. Také se může stát, že karet je v přístavu málo a na každého se nedostane.

Nyní se aktivním stává další hráč v pořadí podle hodinových ručiček a začíná svoji fázi **1. Průzkum**.

Příklad: Na tahu je Andrea. Během své fáze 1. Průzkum položila do přístavu celkem 5 karet a rozhodla se další neotáčet. Protože čtyři z nich byly Lodě různých barev, má nyní možnost vybrat si postupně 2 karty. Nejprve si vezme Lod', kterou odloží na odkládací balíček a získá tím 2 mince. Pak je hned utratí a najme si 1 Osobu. Ted' si mohou vybírat další hráči. Alex si chce vzít jednu ze zbylých Lodí. Andrea od něj dostane 1 minci, pak Alex vybranou Lod' odloží na odkládací balíček a obdrží příslušný počet mincí z dobíracího. Až každý další hráč dostal šanci vybrat si 1 kartu z přístavu, případné zbylé karty se odloží na odkládací balíček.

KONEC HRY

Jakmile získá některý hráč **12 vítězných bodů**, oznámí to a hra se chýlí ke konci.

Započaté **kolo se dohraje**, tj. hra pokračuje, dokud hráč po pravici začínajícího není aktivním hráčem.

Vítězem je hráč, který má **nejvíce vítězných bodů**. Při shodě hráč, který má více mincí. Má-li několik hráčů shodu ve vítězných bodech i v mincích, vyhráli společně.

VARIANTA KONCE HRY

Pro změnu můžete hrát s tímto ukončením hry:

Hráč, který provedl alespoň **1 Expedici**, oznámí dosažení **12 vítězných bodů**.

Všechna ostatní pravidla zůstanou zachována, dohraje se kolo a vítězem je hráč, který získal **nejvíce vítězných bodů a provedl alespoň 1 Expedici**.

SCHOPNOSTI OSOB

Schopnosti Osob jsou naznačeny v záhlaví karet. Vítězné body jsou v malém štítu napravo.

Když jste na tahu - buď jako aktivní hráč nebo ve 2.fázi jako neaktivní hráč - smíte využít všech schopností osob, které máte před sebou vyloženy.

Pokud máte více karet jednoho druhu, jejich schopnosti se sčítají, např. se 2 **Slečnami** smíte najímat Osoby se slevou 2 mince.

KNĚZ, KAPITÁN, OSADNÍK (KAŽDÝ 5*) VŠEUMĚL (3*)



Abyste mohli nárokovat Expedici, musíte ze svých vyložených karet odhodit požadovanou kombinaci těchto typů (karty mají zvýrazněný podklad záhlaví).

Všeměl slouží jako žolík a smíte jej odhodit namísto Kněze, Kapitána nebo Osadníka.

KUPEC (2* KAŽDÁ BARVA)



Hráč získá o 1 minci více, pokud má Kupce stejné barvy jako Loď, kterou si vybral.

NÁMOŘNÍK (10*) / PIRÁT (3*)



Se zobrazenými Zbraněmi lze odehnat Loď ve fázi 1. *Průzkum*

ADMIRÁL (6*)



Kdykoli jste na řadě brát kartu/karty během fáze 2. *Obchodování a Najímání*, a v přístavu je 5 nebo více karet, okamžitě obdržíte 2 mince.

ŠPRÝMAŘ (5*)



Pokud jste jako neaktivní hráč na řadě během fáze 2. *Obchodování a Najímání* a v přístavu nezbyla žádná karta, okamžitě získáte 1 minci.

Pokud aktivní hráč musel skončit svůj tah během fáze 1. *Průzkum* a 2. fáze bude přeskočena, každý hráč, který má Šprýmaře, obdrží 1 minci.

GUVERNÉR (4*)



Kdykoli jste na řadě brát kartu/karty během fáze 2. *Obchodování a Najímání*, smíte si z přístavu vzít o 1 kartu více. Pokud jste neaktivní hráč, musíte za každou odškodnit aktivního hráče 1 mincí.

SLEČNA (4*)



Cena za najmutí Osoby se sníží o 1 minci, nejvíce však na 0.

ZÁSLUHY

Game Design: Alexander Pfister

Illustration: Klemens Franz

Graphicdesign: Hans-Georg Schneider und Klemens Franz

English

Translation: Benjamin Schönheiter

Realisation: Klaus Ottmaier

Překlad: M

Port Royal was the Winner of the Game Designer Award 2013 by the Wiener Spiele Akademie (Vienna Games Academy) under the name of „Händler der Karibik“ in cooperation with Österreichische Spiele Museum.
www.spielen.at

Pegasus Spiele wants to thank Österreichische Spiele Museum (the Austrian Games Museum).



Pegasus Spiele

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland.

All rights reserved.

Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele