

MOŘEPLAVECKÉ MINIMUM

Tahák pro odvážné a mazané kapitány hanzovních plavidel

Maximální kapacita lodí: součet velikostí naložených nákladů 15, počet karet 8.

Velikosti nákladů: Karty 2-10: číselná hodnota na kartě. A = 1. J = Q = K = 5.

Akce lodí: Každá loď vykoná každý den 4 akce. Akce jsou trojího typu:

1. **Odpočinek** – loď zůstává na místě a nedělá nic.
2. **Plavba** – loď se posune na mapě po jedné spojnici.
3. **Obchod** – nejdřív prodej, pak nákup ve městě kde loď je. Nelze jako 1. akci! Nelze v řídcce obydlených oblastech (Skanör, Åland). Pozor na obchodní zákony!

Obchod-prodej: Lze prodat pouze náklady v komoditě, kterou město *poptává* (viz spodní třetinu městského oktagonu na mapě). Prodané náklady vyndej z lodi a vlož do *poptávky města*. Lze prodat jen tolik karet, kolik je volných slotů v poptávce.

Obchod-nákup: Lze nakupovat libovolné náklady v *nabídce města*. Koupené náklady vyndej z nabídky a vlož do lodi. Pozor, nesmíš přesáhnout kapacitu lodí!

Obchodní zákony: Zda na danou loď platí v daném městě obchodní zákon se zjistí z tabulky pod herní mapou. Informace v tabulce jsou absolutní a nelze se proti nim odvolat. Efekt zákona je přispendlen v chlívěčku příslušného města. Zákon nelze porušit.

Lodní deník: Pro urychlení hry přicházej ideálně do hangáru už s naplánovanými tahy. Tyto též zaznamej do lodního deníku (odevzdáš vedení pro možnost případné opravy). Do lodního deníku vyplň jména svých lodí a jejich počáteční přístavy (stačí zkratky), zaškrtej akce které loď provádí a pro akce *plavba* a *obchod* připiš detaily – buď přístav do kterého loď plula nebo prodané a koupené náklady (jasně odliš!).

Příklad vyplnění lodního deníku:

Družinka	Den	1. akce	2. akce	3. akce	4. akce
Hildebr.	2.				
Loď	Počáteční přístav				
Bledý kamzík	BER	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
N. oš. princ.	LÜB	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Nádh. Paříž	BRÜ	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Družinka Hildebrand má v 2. dni ve hře 3 lodě: *Bledého Kamzíka*, *Nejméně ošklivou princeznu* a *Nádhernou Paříž*.

Kamzík začíná v Bergenu, první akci odpočívá. V druhé akci v Bergenu kupuje 3 a Q sledů. Ve třetí akci pluje z Bergenu do Londýna a v poslední akci v Londýně prodává sledě a nakupuje 8 a 7 látek.

Princezna včera nakoupila pivo v Lübecku. První akcí jede z Lübecku do Hamburgu, druhou z Hamburgu do Brügg. V třetí akci prodává v

Brüggách 10 a 5 piva a kupuje 9,6 látek. Poslední akcí pluje zpět do Hamburgu.

Paříž kotví v Brüggách a stávkuje, všechny své akce tráví odpočinkem.