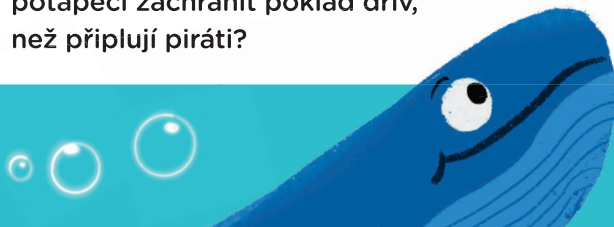


KVÍDO



PŘÍBĚH

Jednoho bouřlivého dne ztroskotala v Kvídově moři loď Zlatá Mary s pokladem a mince z pokladu se rozkutálely mezi korály a sasanky na dně moře. Kapitán lodi Malý Bob se naštěstí zachránil, došel do místní nálevny a poprosil své kamarády potápěče, aby mu poklad pomohli vylovit zpět. Když jim popisoval přesné místo v moři, kde ztroskotal, poslouchali ale zrovna i piráti, kteří seděli u vedlejšího stolu. Stihnou naši potápěči zachránit poklad dřív, než připlují piráti?



OBSAH

- A** Hrací deska jako puzzle ze 6 dílů
- B** 16 žetonů s poklady: 14 mincí (4 x 1 bod, 5 x 2 body, 5 x 3 body)
+ 2 bublinky bez bodů
- C** 4 figurky potápěčů
- D** Hrací kostka s hodnotami: piráti, 2, 4, 4, 5, 6
- E** 5 přepravních prostředků (koš, kotva, ponorka, velryba, vodní vír)
- F** Pirátská loď



PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry si sestavte herní plán ze šesti dílů puzzle a umístěte do moře **přepravní prostředky** (koš, kotva, ponorka, velryba, vodní vír) podle obrázku.

Poté náhodně umístěte **10 vámi vybraných žetonů mincí a 2 bublinkové žetony** na vyznačená místa (kolečka) na hrací desce. (4 mince vám zbydou, můžete je odložit do krabice) Položte je nejprve obrázkem hodnoty nahoru a snažte se zapamatovat si, kde který leží. Až si je zapamatujete, otočte je rubem (žlutou stranou) nahoru. Do konce hry se na ně již nemůžete dívat, pokud je zrovna nelovíte z moře.

Vyberte si podle počtu hráčů každý svoji **barevnou figurku potápěče** a dejte ji do lodě. Zbylé figurky nehrají, nechte je v krabici.

Pokud hrajete s malými dětmi, dejte **pirátskou loď** na číslo 7, pokročilejší hráči si loď dají na číslo 6, námořníci na číslo 5. Toto číslo představuje, v jaké vzdálenosti v námořních mílech se piráti od vaší lodě nachází.

Rozhodněte se, zda budete hrát všichni dohromady proti pirátům, tedy **kooperativní hru**, nebo **soutěžní variantu**, ve které hraje každý sám za sebe. Pro menší děti doporučujeme kooperativní hru.



Tip pro hru s malými dětmi: Místo žetonů s bublinkami můžete dát do moře jen žetony mincí a nechat je otočené hodnotami nahoru.

CÍL HRY

Kooperativní hra: Najít všechny schované části pokladu v moři dříve, než přijedou piráti, a vynést je nahoru do lodi. V této variantě hry nehrají hodnoty mincí žádnou roli.

Soutěžní hra: Vynést z moře hodnotnější poklady než ostatní protihráči.

PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který se naposledy potápěl, případně nejmladší hráč. **Hodí kostkou** a podle toho, jaká hodnota padne, hraje následovně: Pokud padnou na kostce **body**, může jeho figurka vykonat příslušný počet tahů.



Pokud na kostce padne **obrázek pirátské lodi**, znamená to, že zavál vítr a piráti se posunují o jednu námořní míli (jedno políčko) blíže k lodi s pytlí. V tom případě posune hráč pouze pirátskou loď a toto kolo jeho potápěč nepostupuje. Poté je na řadě další hráč.



Pohyb figurek potápěčů:

Každý krok potápěče, nabrání pokladu, vyložení pokladu a jakkoli dlouhý pohyb košem/kotvou/ponorkou/velrybou/vírem se počítá jako jeden tah. Jeden **pohyb pomocí přepravního prostředku začíná vždy nasednutím a končí na přestupním (šrafovaném) políčku**. Z lodi nejprve musíte na šrafované počáteční políčko u potápěčského koše, který umožňuje spuštění pod vodu. Jiný pohyb na lodi se již za tah nepočítá, loď je jako jedno políčko. Vstoupení do prostorů s poklady se počítá také za 1 tah

hráče, stejně tak jako pohyb na další políčko na delších cestách k místům s poklady. **Když naberete poklad**, již ho musíte vynést nahoru, i když byste ho třeba chtěli vyměnit za vyšší hodnotu. Bublinky nosit nemusíte, ty zůstávají v moři.

Příklad pohybu potápěče:

Potápěč Petr se chce dostat pro 1 z mincí na nalezišti s truhlou. Pamatuje si, že má vzít tu minci víc vpravo, protože je za 3 body. Hodí na kostce čtyřku, takže provede tyto 4 tahy:



Každé políčko = 1 tah



1

Postaví svého panáčka na počáteční políčko v lodi.



2

Popojede košem na přestup u kotvy a vystoupí.



3

Kotvou se přehoupne na výstupní políčko.



4

Vstoupí do prostoru s poklady.



Pohyb pirátů:

Piráty posunuje o jedno políčko vždy hráč, který hodí na kostce obrázek pirátské lodi. Pokud na další pohyb pirátů není políčko, přepadávají piráti loď a hra v ten moment končí.



KONEC HRY

Hra končí, když jsou všechny poklady vyneseny na loď, nebo když loď přepadnou piráti. Když loď přepadnou piráti, nechají potápěči zbylé poklady ve vodě (i ty, které již nesli) a bez házení kostkou rychle nasednou na loď.

Kooperativní hra: Pokud už hráč nevyužije svůj tah z hodů kostkou, protože v moři není žádný volný poklad, může **počet kroků věnovat** jinému hráči. I poté hráči hází postupně kostkou a případně posunují piráty. **Pokud potápěči stihnou vynést všechny poklady včas, vyhrávají potápěči.** Pokud ne, vyhrávají piráti.

Soutěžní hra: Pokud již není v moři žádný volný poklad na vylovení, může hráč **přepadnout jiného potápěče** a poklad od něj vzít. Musí k němu dojít na stejné políčko a **za své 2 tahy** si přeloží poklad na svého panáčka. Původní majitel pokladu si ale může poklad ve svém tahu opět vzít stejným postupem zpět a takto se může opakovaně o poklad přetahovat i více hráčů. Poklad patří nakonec tomu, kdo si jej odnesl k sobě do pytle, z pytle se již brát nesmí. **Vyhrává ten, kdo vylovil z moře hodnotnější poklad**, a to i v případě, když loď napadli piráti a muselo se předčasně ukončit lovení pokladu.

HRA PRO 1 HRÁČE

Tuto hru si můžete podle stejných pravidel zahrát i sami. Piráty na začátku hry dejte na políčko číslo 6 a uvidíte, zda se vám podaří celý poklad vynést na loď dříve, než piráti připlují.

TIPY PRO STRATEGIČTĚJŠÍ HRU

Pokud si chcete hru ztížit, můžete se dohodnout na různých úpravách pravidel pro soutěžní variantu hry, například:

- Krást mince můžete po celou dobu hry.
- Když někdo hodí na kostce piráty, může se podívat na hodnotu libovolné mince v moři.
- Kdo obětuje své dva tahy, může libovolné dvě mince v moři vyměnit mezi sebou.



Vzhůru za dobrodružstvím!

Twij Kvido

