

OLTRE MARE

BENÁTŠTÍ OBCHODNÍCI MEZI ORIENTEM A ZÁPADEM

HERNÍ MATERIÁL

98 karet zboží sedmi druhů (8x drahokamy, 10x svitky, 12x hedvábí, 14x sůl, 16x keramika, 18x olivy, 20x obilí)

1 karta Benátek (s benátským lvem)

1 karta začínajícího hráče

40 žetonů prestiže (proslulosti obchodníků)

1 herní plán

5 přehledových karet

32 přístavních žetonů (kulaté žetony)

5 kartiček se znamínkem minus

5 dřevěných kostiček v pěti barvách (ukazatelů skóre)

5 lodí v pěti barvách (před první hrou lodě sestavte podle návodu)

Popis karty zboží (str.1 vpravo dole): Symboly akcí, Název přístavu, Námořní moc (maximální počet karet v ruce), Počet karet ve hře, Druh zboží, Výnos dukátů, Symbol balíku (počet karet, které hráč musí vyložit.)

CÍL HRY

Hráči ve hře představují benátské kupce, kteří plují na svých obchodních lodích po Středozezemním a Černém moři a obchodováním s cenným zbožím se snaží získat co nejvíce dukátů. Dukáty představují ve hře platidlo a zároveň vítězné body.

Hra končí kolem, ve kterém je vyčerpán balíček karet zboží. Vítězem se stane hráč, který má na konci hry nejvíce dukátů.

PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán umístěte doprostřed stolu.
- Každý hráč si vybere svoji barvu a vezme si přehledovou kartičku, dřevěnou kostičku a loď ve zvolené barvě.
- Zamíchejte přístavní žetony a náhodně umístěte na každý přístav na herním plánu jeden žeton. Poté všechny žetony otočte lícem nahoru. Zbylé 2 žetony odložte zpět do krabice.
- Pro hru ve dvou hráčích odstraňte z balíčku zboží všechny karty obilí. Zbylé karty zboží důkladně zamíchejte. Ty budou tvořit balíček zboží.
- Hráči umístí svoje dřevěné kostičky na pole „11“ na počítadle dukátů. Tyto kostičky budou ukazovat počet dukátů každého hráče. Během hry se může hráč dostat do situace, kdy bude mít záporný počet dukátů. V tom případě si pod kostičku umístí jednu z kartiček se symbolem mínus. Ten bude mít do té doby, dokud nebude mít opět kladný počet dukátů.

Počáteční rozestavení

- Každý hráč postupně otáčí karty z balíčku zboží až do té doby, než otočí kartu, na které je **jméno přístavu** (ve spodní části karty). Tuto kartu hráč položí lícem nahoru před sebe – bude to první

karta nákladového balíčku tohoto hráče. Na přístav, jehož jméno je na kartě, **umístí hráč svoji loď**. Přístavní žeton z tohoto přístavu vraťte zpět do krabice.

- Když mají všichni hráči před sebou **jednu kartu zboží, která zakládá nákladový balíček** (balíček s kartami naloženého zboží) a loď umístěnou v odpovídajícím přístavu, všechny zbylé karty zboží se opět zamíchají. Každý hráč dostane z balíčku karet zboží do ruky **4 karty**.
- Zbylé karty tvoří balíček karet zboží. Zhruba do jeho poloviny umístěte **kartu s benátským lvem**.
- Vyberte začínajícího hráče (například ten hráč, který naposledy navštívil Benátky). Tento hráč si před sebe položí kartu začínajícího hráče, která před ním zůstane až do konce hry.

Příklad: Počáteční rozestavení pro tři hráče (str.2)

Balíček zboží, Odkládací balíček, Žetony se znamínkem minus, Žetony prestiže, Přístav, Počítadlo dukátů, Námořní cesta, Pirátský balíček, Nákladový balíček, Karty v ruce.

PRŮBĚH HRY

Hra postupuje po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Hráč, který je na tahu, bude nadále označován jako **aktivní hráč**. Tah aktivního hráče má tyto fáze v následujícím pořadí:

1. FÁZE NÁMOŘNÍ SÍLY (KONTROLA LIMITU POČTU KARET V RUCE)
2. OBCHODNÍ FÁZE
3. FÁZE AKCÍ
4. FÁZE NAKLÁDÁNÍ

1. FÁZE NÁMOŘNÍ SÍLY

Na začátku svého tahu zjistí aktivní hráč počet karet, které má v ruce. Tento počet porovná se svojí námořní silou. Tu ukazuje číslo, které je vyznačené pod tlapou benátského lva na horní kartě nákladového balíčku aktivního hráče. Hráč může mít v tu chvíli v ruce maximálně tolik karet, kolik značí číslo na kartě. Pokud má v ruce více karet, musí přebývající karty odložit lícem dolů na svůj pirátský balíček. Hráč si může zvolit, které karty a v jakém pořadí odloží.

Poznámka: V jiných fázích hry může mít hráč v ruce i více karet, než značí jeho námořní sílu. Tento počet se ověřuje pouze na začátku tahu hráče.

Příklad: Na začátku svého kola má Petra v ruce 7 karet. Na horní kartě svého nákladového balíčku má námořní sílu 5. Vybere si z ruky dvě karty a položí je lícem dolů na svůj pirátský balíček.

2. OBCHODNÍ FÁZE

Aktivní hráč může **libovolně obchodovat s ostatními hráči**. Obchodovat lze ale pouze s kartami z ruky a s dukáty. Ostatní hráči smí obchodovat pouze s aktivním hráčem. Během obchodování se hráči mohou ptát na druh zboží a symboly na kartách. Hráči musí odpovídat pravdivě o zboží na kartách, se kterými obchodují, ale nemusí říkat pravdu o dalších symbolech na kartách.

Poznámka překladatelů: Navrhujeme variantu, ve které se s kartami obchoduje otevřeně – hráči při obchodu vidí všechny symboly na kartách.

Hráč, který úspěšně provede jakýkoli obchod s aktivním hráčem, dostane jeden **žeton prestiže**. Během tahu jednoho hráče může každý hráč získat pouze jeden žeton prestiže bez ohledu na to, kolik obchodů bylo provedeno. Aktivní hráč nezískává za obchod žádný žeton prestiže. Darování karty je považováno za obchod.

Kromě obchodování s ostatními hráči může aktivní hráč **kupovat karty z balíčku zboží a také ze svého pirátského balíčku**. Za každou takovou kartu zaplatí hráč 3 dukáty bez ohledu na to, ze kterého balíčku ji kupuje. Hráč může koupit maximálně 4 karty z obou balíčků dohromady. Pokud má hráč před koupí karty 0 nebo méně dukátů, stojí ho karta 4 dukáty místo obvyklých 3.

*Shrnutí: Hráč může ve svém kole koupit z balíčku zboží a svého pirátského balíčku **maximálně 4 karty**. Může tyto karty ale nakupovat postupně po jedné. Hráč kupuje vždy horní kartu z balíčku. Počet karet zboží získaných od ostatních hráčů není nijak omezen.*

Příklad: Láďa má v obchodní fázi svého kola v ruce jednu kartu obilí a má 2 dukáty. Horní karta jeho nákladového balíčku ukazuje ve své spodní části 4 symboly balíku, bude muset ve své fázi akcí vyložit 4 karty. Musí tedy tři karty koupit. Koupí si z balíčku zboží jednu kartu (sůl) za 3 dukáty. V tu chvíli si musí dát pod svoji kostičku na počítadle dukátů žeton se znamínkem minus, bude mít – 1 dukát. Pak koupí další kartu (hedvábí), to ho už bude, protože má záporný počet dukátů, bude stát 4 dukáty. Nyní má – 5 dukátů. Pak ještě vymění s Petrou svoji jednu kartu hedvábí a jeden dukát za dvě karty soli. Nyní má – 6 dukátů a v ruce 4 karty. Nyní může začít fázi akcí svého kola.

3. FÁZE AKCÍ

Hráč, který je na tahu **musí** vyložit předem daný počet karet z ruky. Počet karet je určen počtem **symbolů balíku** ve spodní části **horní karty hráčova nákladového balíčku**. Pokud hráč nemá v ruce dostatečný počet karet, nemůže začít fázi akcí svého kola. Musí nejdříve v obchodní fázi získat obchodováním nebo nákupem dostatečný počet karet.

Každá karta ve své levé části ukazuje dva z následujících čtyř symbolů akcí: Dukát, pirátská vlajka, balíček karet, loď. Symboly na kartách, které hráč vyloží, značí akce, které hráč ve fázi akcí svého kola provede. **Provedení všech akcí je povinné**, hráč se jich nemůže vzdát. Akce se provádějí v pořadí symbolů na kartě odshora dolů (Přehled akcí najdete na přehledových kartách).

DUKÁT:

Počet symbolů dukátů na kartách, které hráč vyložil, značí počet dukátů, které hráč dostane (posune svoji kostičku na počítadle dukátů). Za jeden symbol dukátu dostane hráč jeden dukát, za dva symboly tři dukáty a za tři nebo čtyři symboly šest dukátů.

PIRÁTSKÁ VLAJKA:

Počet symbolů pirátských vlajek na kartách, které hráč vyložil, značí počet karet, které musí hráč **z balíčku zboží** přemístit na svůj pirátský balíček. Za jeden symbol pirátské vlajky musí hráč z balíčku zboží na svůj pirátský balíček přidat jednu kartu, za dva symboly tři karty a za tři nebo čtyři symboly šest karet.

BALÍČEK KARET:

Počet symbolů balíčku karet na kartách, které hráč vyložil, značí počet karet, které si hráč vezme z balíčku zboží do ruky. Za jeden symbol balíčku karet si hráč vezme z balíčku zboží do ruky jednu kartu, za dva symboly tři karty a za tři nebo čtyři symboly šest karet.

LOĎ:

Počet symbolů lodi na kartách, které hráč vyložil značí počet pohybů, které hráč musí provést svojí lodí. Jeden pohyb lodi znamená její posun od přístavu na sousední přístav po námořní cestě naznačené na herním plánu. Loď smí každou cestou projet jen jednou za tah hráče. V jednom přístavu může být více lodí zároveň.

Pokud loď **skončí svůj pohyb** (nikoli pouze přístavem projíždí) v přístavu, ve kterém je přístavní žeton, hráč si vezme tento žeton a položí si ho lícem nahoru před sebe. To bude pro tuto chvíli hráčův aktivní přístavní žeton – viz. Efekty přístavních žetonů. Pokud loď skončí svůj pohyb na přístavu bez přístavního žetonu, hráč ztrácí efekt svého současného aktivního přístavního žetonu a tento před sebou otočí lícem dolů.

Příklad (str.4 nahoře): Honza ve své fázi akcí vyložil tyto čtyři karty. Jsou na nich 3 symboly dukátu, dostane tedy 6 dukátů. Za jeden symbol pirátské vlajky musí dát jednu kartu z balíčku zboží na svůj

pirátský balíček. Za tři symboly balíčku karet dostane 6 karet do ruky a za jeden symbol loď posune svoji loď o jeden přístav.

4. FÁZE NAKLÁDÁNÍ

Poté, co aktivní hráč provedl veškeré své akce, naskládá si všechny karty, které vyložil v hlavní fázi kola, na svůj nákladový balíček. Karty se na balíček skládají lícem nahoru v pořadí, které si hráč zvolí. Pořadí karet v balíčku je důležité pro bodování. Hráč si nesmí zpětně prohlížet obsah svého nákladového balíčku. Pořadí karet v nákladovém balíku již není možné později změnit.

Důležité je také to, která karta zůstane na konci kola v balíčku nahoře. Ta určuje pro příští kolo hráče jeho námořní moc (číslo pod tlapou benátského lva nahoře na kartě, viz. Fáze námořní síly) a také počet karet, které musí hráč vyložit v hlavní fázi svého příštího kola (počet symbolů balíků dole na kartě, viz. Fáze akcí).

Fází nakládání kolo aktivního hráče končí. V té chvíli může mít hráč v ruce libovolný počet karet. Ten se ověřuje pouze na začátku kola hráče.

Aktivním hráčem se stává hráč po levici současného aktivního hráče.

1. BODOVÁNÍ

První bodování nastane v **okamžiku**, ve kterém je z balíčku zboží tažena karta Benátek, nebo na konci tahu zůstane nahoře na balíčku zboží, karta benátského lva. Hodnotí **žetony prestiže** a nákladové **balíčky**.

1. ŽETONY PRESTIŽE (ŽETONY PROSLULOSTI OBCHODNÍKŮ):

Hráč, který má nejvíce žetonů prestiže, získá 6 dukátů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 3 dukáty a hráč s třetím nejvyšším počtem 1 dukát. V případě shody získávají plný počet dukátů za dané pořadí všichni hráči se shodným počtem žetonů prestiže. **Po ohodnocení vrátí všichni hráči všechny své žetony prestiže do zásoby.**

Upozornění: Zde, i při bodování žetonů prestiže a přístavních žetonů na konci hry, se uplatní poněkud zvláštní způsob bodování. Jak již bylo řečeno, v případě shody získávají plný počet dukátů za dané pořadí všichni hráči se shodným počtem žetonů prestiže. Pokud jsou ale dva hráči shodně na prvním místě, pořadí dalšího hráče se počítá jako druhé, nikoli třetí místo. Stejně tak se počítá pořadí hráče jako třetí, nikoli čtvrté, místo při shodě více hráčů na druhém místě.

Příklad: Iveta má 3 žetony prestiže, Honza a Petra po dvou žetonech a Pavel nemá ani jeden žeton. Iveta dostane 6 dukátů, Honza a Petra po třech dukátech a Pavel jeden dukát.

2. NÁKLADOVÝ BALÍČEK:

Z balíčku zboží si každý hráč odsune horní **druh** (ne pouze jednu kartu, ale všechny karty stejného druhu nahoře v balíčku) zboží. Tyto karty hráči zůstanou jako základ nákladového balíčku pro další kola. Zbytek balíčků se ohodnotí stejně jako při závěrečném bodování a hráči si odpovídajícím způsobem posunou kostičku na ukazateli dukátů. Ohodnocené karty se odloží lícem nahoru na odkládací balíček.

Po vyhodnocení se karta Benátek odstraní ze hry a aktivní hráč dokončí svůj tah (pokud nebyl dokončen již před bodováním). Místo karty Benátek si lízne kartu zboží. Hra pokračuje dále tahem dalšího hráče.

Příklad: Iveta má ve svém balíčku shora karty v tomto pořadí: olivy, olivy, drahé kameny, drahé kameny, obilí, obilí, obilí, obilí, obilí. Obě karty oliv se teď nevyhodnotí a budou tvořit základ balíčku naloženého zboží pro další kola. Ostatní karty se ohodnotí. Za drahé kameny dostane 5 a za obilí 12, celkem tedy 17 dukátů.

KONEC HRY

Hra končí kolem, ve kterém je vyčerpán balíček karet zboží. Toto kolo se dohrává. Poslední tedy bude hrát hráč po pravé ruce hráče, který hru začínal (je označen kartou začínajícího hráče). Poté následuje závěrečné bodování.

Pokud by byly třeba další karty (do ruky nebo do pirátského balíčku), zamíchají se karty z odkládacího balíčku a všechny potřebné karty se doberou z nich.

Poznámka: Ve velmi vzácných případech se může stát, že ani pak nebude karet dost. V tom případě obodujte nákladový a pirátský balíček začínajícího hráče, karty zamíchejte a dobírejte z nich.

2. (ZÁVĚREČNÉ) BODOVÁNÍ

Při druhém bodování se hodnotí **žetony prestiže, nákladové a pirátské balíčky a přístavní žetony**.

Vítězem se stane hráč, který bude mít po závěrečném bodování nejvíce dukátů. V případě shody zvítězí hráč, který má na konci hry více karet ve svém nákladového balíčku. V případě shody i poté zvítězí hráč, který je po směru hry blíže začínajícímu hráči.

1. ŽETONY PRESTIŽE (ŽETONY PROSLULOSTI OBCHODNÍKŮ):

Hráč, který má nejvíce žetonů prestiže, získá 6 dukátů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 3 dukáty a hráč s třetím nejvyšším počtem jeden dukát. V případě shody získávají plný počet dukátů za dané pořadí všichni hráči se shodným počtem žetonů prestiže.

Poznámka: Způsob vyhodnocení je stejný jako při 1. bodování.

2. NÁKLADOVÉ BALÍČKY:

Tentokrát se ohodnotí všechny karty v balíčcích. Hodnotí se stejně jako při prvním bodování. Hráči dostanou dukáty za všechny hodnocené karty. Důležité je pořadí karet. Za samostatnou kartu dostane hráč jeden dukát, za více karet stejného druhu naskládaných v balíčku za sebou více dukátů, podle čísel na kartách zboží. Může se stát, že hráč má v balíčku za sebou více kusů stejného druhu, než je uvedeno v jeho hodnocení. V tomto případě hráč obdrží nejvyšší počet dukátů. Nezačíná se nová skupina zboží.

Příklad: Za 4 drahokamy za sebou získá hráč jen 5 dukátů!

3. PIRÁTSKÉ BALÍČKY:

Za každou kartu ve svém pirátském balíčku si hráč **odečte** 1 dukát.

4. PŘÍSTAVNÍ ŽETONY:

Hráč, který má nejvíce přístavních žetonů, získá 6 dukátů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 3 dukáty a hráč s třetím nejvyšším počtem jeden dukát. V případě shody získávají plný počet dukátů za dané pořadí všichni hráči se shodným počtem přístavních žetonů.

Příklad závěrečného bodování třech hráčů (str.5):

Petra má 18 dukátů na počítadle, +3 dukáty za 4 žetony prestiže, +4 dukáty za olivy, +8 dukátů za svítky, +3 dukáty za sůl -0 dukátů za pirátský balíček a +6 bodů za 4 přístavní žetony. Celkem 42 bodů.

Iveta má 20 dukátů na počítadle, +6 dukátů za pět žetonů prestiže, +5 dukátů za drahokamy, +1 dukát za hedvábí, + 5 dukátů za drahokamy, -3 dukáty za pirátský balíček a +6 dukátů za přístavní žetony. Celkem 45 dukátů.

Honza má 21 dukátů na počítadle, +1 dukát za 0 žetonů prestiže, +3 dukáty za keramiku, +12 dukátů za obilí, + 6 dukátů za sůl, -1 dukát za pirátský balíček a +3 dukáty za 3 přístavní žetony. Celkem 45 dukátů.

EFEKTY PŘÍSTAVNÍCH ŽETONŮ

Pokud loď hráče skončí svůj pohyb v přístavu, ve kterém je přístavní žeton, hráč si vezme tento žeton a položí si ho lícem nahoru před sebe. Všechny ostatní přístavní žetony leží také před hráčem. Pouze tento

je poslední je aktivní, ostatní leží otočené lícem dolů. Dokud bude tento žeton aktivní, bude hráči přinášet určitou výhodu. Žeton zůstane aktivní do té doby, než si hráč vezme jiný žeton nebo skončí pohyb lodí v přístavu, ve kterém již žádný žeton neleží. Žeton, který přestane být aktivní otočí hráč lícem dolů.

KLIDNÉ MOŘE (6x):

Hráč dostává 1 dukát za každý symbol lodí na kartách, které vyložil ve fázi akcí svého kola.

Příklad: Petra má aktivní přístavní žeton „klidné moře“. Ve své fázi akcí vyloží tři karty. Na dvou z nich jsou symboly lodě. Dostane ihned 2 dukáty.

KOMPAS (4x):

Hráč, který skončí pohyb svojí lodí na přístavu s žetonem kompasu, může svoji loď ihned přesunout na kterýkoli jiný přístav na herním plánu. Pokud leží na tomto přístavu přístavní žeton, hráč si jej vezme.

Žeton s kompasem si hráč k sobě nebere, je odstraněn ze hry. Není dovoleno se pomocí kompasu přesunout na další přístav s žetonem kompasu.

ÚSPĚŠNÝ BOJ S PIRÁTY (6x):

Na hráče neplatí efekt symbolů pirátské vlajky na kartách, které vyložil během fáze akcí svého kola. Nedává si za ně žádné karty na pirátský balíček.

Zůstává však povinnost hráče si ověřit počet karet v ruce na začátku kola ve fázi námořní síly. Přebytečné karty hráč s tímto aktivním přístavním žetonem umístí na svůj pirátský balíček.

DOBŘÝ OBCHOD (6x):

V hlavní fázi kola se hráči počítá k symbolům akcí na kartách jeden symbol dukátu navíc. Platí i v případě, že na žádné ze zahrnutých karet není symbol dukátu.

Příklad: Iveta má aktivní přístavní žeton „dobrý obchod“. Ve své fázi akcí vyloží čtyři karty, na kterých jsou 2 symboly dukátu. Nedostane 3, ale 6 dukátů, protože má na žetonu jeden symbol dukátu navíc.

MÍSTNÍ VLIV (4x):

Na začátku svého kola dostane hráč dukáty v hodnotě své námořní moci (číslo pod benátským lvem v horní části horní karty balíčku naloženého zboží) minus 3. Za námořní moc 6 tedy hráč dostane 3 dukáty, za námořní moc 5 dva dukáty, za námořní moc 4 jeden dukát a za námořní moc 3 žádný dukát.

Příklad: $6 - 3 = 3$.

DOBŘÉ OBCHODNÍ PODMÍNKY (6x):

Hráč ve své obchodní fázi kupuje karty z balíčku zboží a ze svého pirátského balíčku za výhodnější ceny. První kartu za 1 dukát, druhou za 2 dukáty, třetí za 3 dukáty a čtvrtou za 4 dukáty.

Poznámka: Hráč může vždy během své obchodní fáze koupit z balíčků celkem maximálně 4 karty.