

JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

TORTUGA

Ve hře Tortuga se z hráčů stávají piráti, prahnoucí po pokladech Karibiku.

Vaším cílem je legendární pirátský přístav Tortuga – pouze zde budou uloupené poklady v bezpečí, a vás čeká už jen sláva a uznání ostatních pirátů. Ale cesta tam je dlouhá a poskytuje vašim pirátským nepřátelům mnoho příležitostí vás napadnout a o poklad připravit. K úspěchu vám pomůže pouze velká flotila, schopná posádka a tolik šavlí a děl, kolik vaši muži dokážou zvládnout.

Cíl hry

Hráči se jako piráti snaží dopravit 6 truhlic s poklady do Tortugy, protože to je to jediné místo, kde budou poklady v bezpečí před ostatními piráty – protihráči. Do výsledného skóre se započítávají všechny truhly, které hráč nasbíral na svoji hrací desku a žetony s pokladem. Bodově jsou ohodnocené i kolekce truhlic různých barev, které mohou znamenat rozdíl mezi vítězstvím a prohrou.

Herní komponenty

• 40 truhlic s poklady



10x červená, 10x modrá, 10x žlutá, 5x bílá, 5x fialová

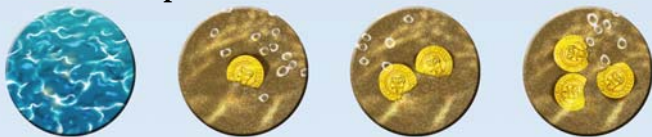
• 1 látkový sáček



• 1 ostrov – sestavený ze dvou částí

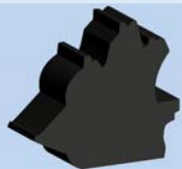


• 30 žetonů s pokladem



Vrchní strana 17x poklad 1, 9x poklad 2, 4x poklad 3

• 1 figurka začínajícího hráče



• 4 figurky pirátů



• 4 figurky lodí



• 20 kostek – po 5 ve všech 4 barvách hráčů



• 4 zástěny – po 1 ve všech 4 barvách hráčů



• 4 hrací desky hráčů – každá sestává ze dvou částí



• 20 bonusových žetonů



Strana 1

Strana 2

• 1 pravidla hry

Příprava hry

Umístíte **ostrov** doprostřed stolu a položíte na něj **bonusové (žluté) žetony**.

30 žetonů s pokladem rozmístíte náhodně kolem ostrova tak, aby jejich modrá strana byla nahoře.

40 truhlic s poklady nasype do sáčku a pořádně zamíchejte.



Každý hráč si zvolí barvu a vezme si **5 kostek v této barvě, zástěnu** a obě části své **hrací desky**, které spojí.



(Poznámka: Zástěnu postavte až za hrací desku hráče, na hrací desku tedy všichni uvidí.)

Dále každý hráč dostane jednu figurku loď a jednu figurku piráta. Figurku **lodě** si každý hráč položí na **3. políčko počítadla flotily**, figurku **piráta** na **3. políčko počítadla posádky**.

Nyní si každý hráč vytáhne ze sáčku postupně **2 truhlice** s pokladem. První položí na místo **ostrova** na desce hráče, druhou na **první políčko posádky**.



Nejmladší hráč bude začínajícím hráčem, označený bude příslušnou figurkou.

Průběh hry

Tortuga sestává z více kol. Každé kolo má postupně tyto 3 fáze:

1. Hod kostkami
2. Akce
3. Přesun truhlic s poklady

1. Hod kostkami

Všichni hráči najednou hodí kostkami za svými zástěnami. Potom si každý vybere aspoň jednu kostku, která zůstane ukrytá za zástěnou. Mohou vybrat i více kostek, na všech ale musí být v tu chvíli hozen stejný symbol.

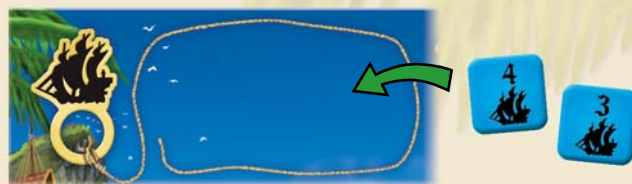
Ostatní kostky si hráči vezmou do ruky.



Příklad: Alice si vybere dvě ze tří kostek se symbolem akce **ROZŠÍŘENÍ FLOTILY**, tyto zůstanou za zástěnou.

Poté, co si všichni hráči zvolí kostky, které uloží na desku a které si ponechají pro další hody, odkryjí všichni společně zástěny. Pak si přeskládají kostky k odpovídajícím ikonám akcí na hrací desce.

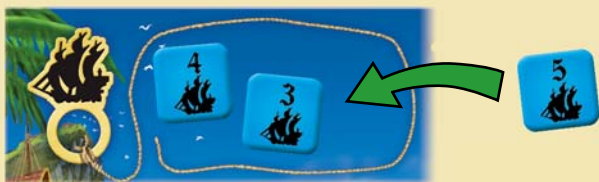
Potom hráči hází znovu, tentokrát se zbytkem kostek, opět vyberou alespoň jednu kostku za zástěnou, společně odkryjí a poskládají. Při druhém hodu mohou hráči vybrat také kostky takových akcí, které vybrali v kole předcházejícím.



Příklad: Alice poskládá kostky, které si nechala za zástěnou, na políčko akce ROZŠÍŘENÍ FLOTILY.

PRAVIDLA PRO PŘÍRAZOVÁNÍ KOSTEK

Jakékoliv kostky, které zobrazují stejnou akci, se mohou k již přiřazeným kostkám jednoduše přidat.



Políčka akcí **PŘEPADENÍ** a **LOUPEŽ** mohou obsahovat maximálně tolik kostek, kolik dovoluje pozice lodě a piráta na desce hráče:

Pozice loď/piráta na počítadle	1	2, 3	4, 5	6, 7, 8
Počet kostek na akci	1	2	3	4



Tento proces se opakuje tak dlouho, dokud všichni hráči nepřijadí všechny svoje kostky na políčka akcí. Pokud někteří z hráčů přiřadí všechny svoje kostky dříve než ostatní, za každý další hod dostanou bonusový žeton.

Pokaždé, kdy má hráč nárok na bonusový žeton, musí se rozhodnout: buď si vezme nový bonusový žeton z ostrova a položí ho na některé volné bonusové políčko na svojí desce hodnotou „1“ vzhůru, anebo otočí jeden ze svých již získaných bonusových žetonů s hodnotou „1“ na hodnotu „2“.

Pokud už všechna bonusová políčka na desce hráče obsahují bonusový žeton s hodnotou „2“, tento hráč nemůže získávat další bonusové žetony.

Hráč si může přidat bonusový žeton pouze k té akci, u které má alespoň jednu kostku.

Pokud se po hodu kostkami nedá přiřadit žádná kostka (což se může stát pouze u akcí **PŘEPADENÍ** a **LOUPEŽ**), hráč kostky nejdříve ukáže spoluhráčům a potom je může přehazovat, dokud mu nepadne aspoň jedna kostka, kterou může přiřadit.



1. hod:



2. hod:



Příklad: Po svém prvním hodu už nemůže Alice přiřadit více kostek s kanóny. Počká tedy, až ostatní odhalí a uloží své kostky a pak obě své kostky za zástěnou přehodí. Jednu z nich přiřadí k akci ROZŠÍŘENÍ FLOTILY. Poslední kostku, kterou už nemohla přiřadit, hodí ve svém následujícím hodu.

Do každého z políček akcí ROZŠÍŘENÍ FLOTILY, VERBOVÁNÍ a HON ZA POKLADEM může být přiřazených až 5 kostek.



Příklad: Bohuš (oranžový) už přiřadil všechny své kostky, zatímco Alice (modrá) i Cyril (žlutý) ještě musí házet. Proto Bohuš dostane bonusový žeton z centrálního ostrova a položí si ho na bonusové políčko k akci ROZŠÍŘENÍ FLOTILY.

Pozn.: Hráči nedostávají bonusové body za takové hody ostatních hráčů, při kterých se nedají kostky přiřadit k žádné akci.



ÍKONKA LEBKY

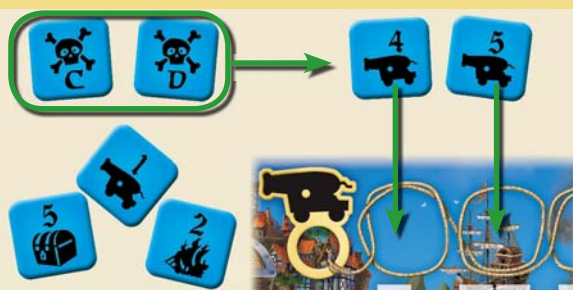


Íkonky lebek jsou žolíky a mohou být použity jedním ze dvou způsobů:

A) Pokud zůstanou za zástěnou pouze kostky s lebkami, hráč si až po odhalení všech kostek vybírá, k jaké akci je přiřadí (všechny musí být přiřazené ke stejné akci). Pokud si za zástěnou nechalo lebky vícero hráčů, rozhodují se pro přiřazování k akcím postupně, ve směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem.

B) Pokud za zástěnou zůstanou nejen kostky s lebkou, lebky se po odhalení otočí na stranu se symbolem ostatních kostek a přiřadí se k dané akci.

A)



Příklad: Alice si vybere kostky C a D, obě zobrazující ikonku lebky. Když hráči odhalí své zástěny, přiřadí obě kostky k akci PŘEPADENÍ a otočí je tak, aby zobrazovaly tuto akci.

B)



Příklad : Alice si vybere kostku se šavlí 5 a s lebkou A. Když se odhalí zástěny, přiřadí obě kostky k akci LOUPEŽ, přičemž kostku s lebkou otočí na ikonku šavle.

2. Akce

Pomocí akcí si hráči mohou rozšiřovat flotilu, verbovat piráty do posádky, hnát se za poklady anebo krást lup ostatním hráčům.

5 akcí, které jsou v Tortuze k dispozici, se vyhodnocuje v následujícím pořadí:



1. ROZŠÍŘENÍ FLOTILY



2. VERBOVÁNÍ



3. HON ZA POKLADEM



4. PŘEPADENÍ



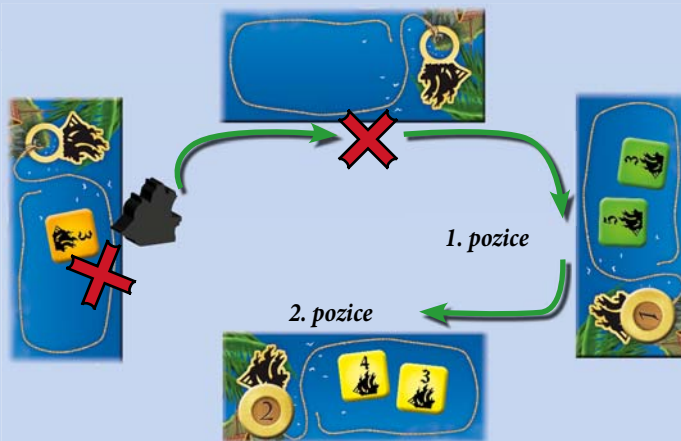
5. LOUPEŽ

Při vyhodnocení každé akce si nejprve hráči spočítají součet čísel na kostkách přiřazených k této akci a aktuálního bonusu dané akce. Součet si hráči porovnají.

Akci mohou vykonat pouze hráči s **dvěma nejvyššími součty** (1. a 2. pozice) a budou je vykonávat v pořadí podle součtů. V případě shody rozhoduje pořadí ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.

Hráč se může vykonání své akce vzdát.

Poznámka: Pokud se stane, že k akci bude mít kostky přiřazené jen jeden, nebo dokonce žádný hráč. V takovém případě akci vykoná jeden hráč jako na 1. pozici, anebo se akce úplně přeskočí.



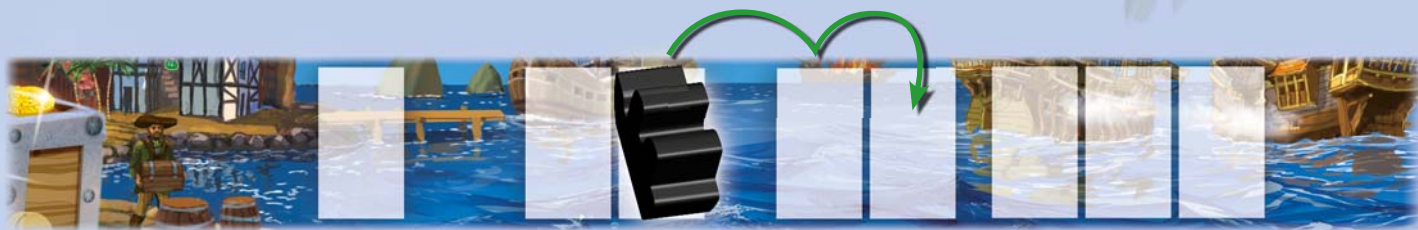
Příklad: Cyril (žlutý) a Daniel (zelený) mají nejvyšší součet 9. Protože Daniel sedí blíže k začínajícímu hráči, dostane 1. pozici a Cyril 2. pozici.



1. ROZŠÍŘENÍ FLOTILY



1. pozice – Hráč posune figurku loď o **dvě políčka** doprava na svém počítadle flotily.



2. pozice – Hráč posune figurku loď o **jedno políčko** doprava na svém počítadle flotily.

Pozn.: Po dosáhnutí posledního políčka na počítadle flotily se už figurka loď dále doprava nepohybuje.



2. VERBOVÁNÍ



1. pozice – Hráč posune figurku piráta o **dvě políčka** doprava na svém počítadle posádky.



2. pozice – Hráč posune figurku piráta o **jedno políčko** doprava na svém počítadle posádky.

Pozn.: Po dosáhnutí posledního políčka na počítadle posádky se už figurka piráta dále doprava nepohybuje.



3. HON ZA POKLADEM



1. pozice – hráč vytáhne **1 truhlici** ze sáčku a položí ji na políčko ostrova na své desce. Potom se podívá na **dva žetony** s pokladem v okolí hlavního ostrova, **jeden z nich** si ponechá, položí lícem dolů u své desky hráče a druhý zamíchá mezi ostatní žetony ve středu.



Příklad: Daniel si nejdříve vytáhne truhlici ze sáčku a položí ji na políčko ostrova na své desce hráče. Potom se podívá na dva modré žetony s pokladem. Ten hodnotnější – ten se dvěma zlaťáky - si ponechá a žeton s jedním zlaťákem zamíchá zpět mezi ostatní žetony okolo centrálního ostrova.

2. pozice – hráč vytáhne **jeden žeton** s pokladem ze středu stolu a položí ho lícem dolů u své desky hráče.

Nápověda: Žetony s poklady přináší na konci hry extra vítězné body.



4. PŘEPADENÍ



1. pozice – hráč si vybere soupeře, jehož loď chce přepadnout. Útočník si vezme jednu truhlici podle svého výběru z flotily obránců. Obránce si navíc musí posunout figurku loď o jednu pozici doleva na počítadle flotily (za potopenou loď). Pokud ale obránce měl v akci **PŘEPADENÍ** aspoň jednu kostku, musí si flotilu zmenšit o jednu pozici i útočník.



*Příklad: Daniel (zelený) se rozhodl přepadnout flotilu Alice (modrá.) Alice ale má přiřazenou jednu kostku v akci **PŘEPADENÍ**, takže se může bránit. Oba hráči si tedy musí posunout figurku loď o jednu pozici doleva na počítadle flotily. Daniel ukradne Alici fialovou truhlu a položí si ji na políčko ostrova na své desce hráče.*

2. pozice – hráč si vybere soupeře (mimo toho, kterého už přepadl hráč na 1. pozici). Obránce si posune figurku loď o jednu pozici doleva na svém počítadle flotily. Pokud obránce měl v akci **PŘEPADENÍ** alespoň jednu kostku, musí si flotilu zmenšit o jednu pozici i útočník. Navíc si útočník vezme jednu truhlici z centrálního ostrova, pokud tam nějaká je, a položí si ji na políčko ostrova na svojí desku hráče.



5. LOUPEŽ



1. pozice – hráč si vybere soupeře, kterého chce oloupit a jeho posádku zdecimovat. Útočník si vezme jednu truhlici podle svého výběru z posádky obránců. Obránce si navíc musí posunout figurku piráta o jednu pozici doleva na počítadle posádky (za zmasakrované piráty). Pokud obránce měl v akci **LOUPEŽ** aspoň jednu kostku, musí si posádku zmenšit o jednu pozici i útočník.

2. pozice – hráč si vybere soupeře (mimo toho, kterého už oloupil hráč na 1. pozici). Obránce si posune figurku piráta o jednu pozici doleva na svém počítadle posádky. Pokud obránce měl v akci **LOUPEŽ** alespoň jednu kostku, musí si posádku zmenšit o jednu pozici i útočník. Navíc si útočník vezme jednu truhlici z centrálního ostrova, pokud tam nějaká je, a položí si ji na políčko ostrova na své hrací desce.



Příklad: Bohuš na 2. pozici (oranžový) oloupí Cyrila, který musí posunout figurku piráta na svém počítadle posádky o jednu pozici doleva. Bohuš si potom vezme modrou truhlici z centrálního ostrova a položí ji na políčko ostrova na své desce.

TRUHLICE VE FLOTILE A V POSÁDCE

Pozice figurky loďe a piráta na počítadle flotily a posádky určuje, kolik truhlic s poklady může v určených prostorech (flotile anebo posádce) hráč mít.

Pozice loďe/piráta na počítadle	1	2, 3	4, 5	6, 7, 8
Počet truhlic ve flotile/posádce	1	2	3	4

Pokud hráč po ukončení akce **PŘEPADENÍ** nebo **LOUPEŽ** nemá dostatek lodí anebo pirátů, aby převezl všechny své truhlice, musí všechny přebytečné truhlice umístit na centrální ostrov. Centrální ostrov může vždy obsahovat maximálně jednu truhlici od každé barvy. Pokud by tam tedy měla přibýt další, odhodí se zpět do sáčku tak, aby na ostrově zůstala vždy pouze jedna.



Příklad: Cyril byl oloupený a musí posunout figurku piráta na svém počítadle posádky o jednu pozici doleva. Nyní tedy v prostorách posádky může přepravovat pouze jednu truhlici, bílou truhlici musí odložit na centrální ostrov.

Poté, co proběhly všechny akce, vezmou si hráči opět svoje kostky a pokračují ve hře.

3. Přesun truhlic s poklady

Nejprve si **každý** hráč vytáhne **jednu truhlici** ze sáčku a položí ji na políčko ostrova na své desce hráče.

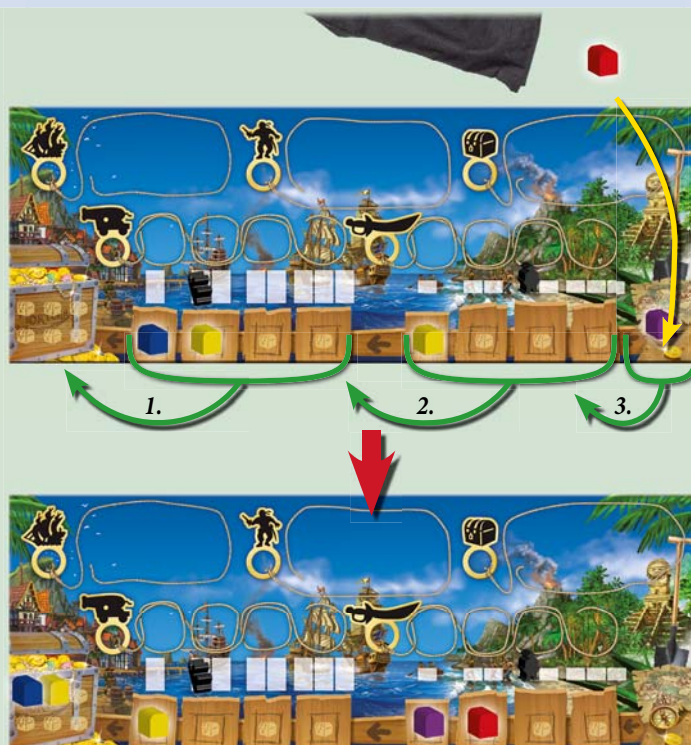
Truhlice se potom přesouvají následovně:

1. Přesun truhlic z **flotily** do Tortugy.
2. Přesun truhlic z **posádky** do flotily.
3. Přesun truhlic z **ostrova** do posádky.

Každou plochu hráči zaplňují zprava doleva; pořadí truhlic si volí sami. Kolik truhlic mohou v daných částech přesouvat ukazuje pozice figurky loďe a piráta na deskách. Přebytečné truhlice se musí umístit na centrální ostrov (viz odstavec výše: Truhlice ve flotile a v posádce). Hráči přesouvají truhlice najednou.

Pokud ještě žádný hráč **nedosáhl** šesti truhlic v Tortu-ze, začínající hráč předá svojí figurku velkého škuneru soupeři po levé ruce. Tento je pak začínajícím hráčem a **hra pokračuje dalším kolem**.

Pokud má kterýkoliv z hráčů po ukončení přesunu v Tortu-ze alespoň **6 truhlic**, **hra okamžitě končí** a nastává finální počítání bodů.



Příklad: Daniel vytáhne truhlici ze sáčku a položí ji na políčko ostrova na své desce. Potom začne posouvat truhlice následovně:

1. Žlutou a modrou truhlici z prostorů flotily přesune do Tortugy.
2. Žlutou truhlici z prostorů posádky posune do prostorů flotily.
3. Fialovou a červenou truhlici ze svého ostrova posune do prostorů posádky. Rozhodne se fialovou truhlici položit na první a červenou na druhé políčko.

Finální počítání bodů

Body se přidělují následovně:

1. Za každou truhlici:

- V Tortuze – 3 body
- Ve flotile – 2 body
- V posádce – 1 bod

Fialové truhlice jsou za dvojnásobek bodů, ať už jsou v Tortuze, ve flotile anebo v posádce.

2. 3 body za **každou sadu** po jedné **žluté, modré a červené** truhlici. Bílé truhlice v Tortuze jsou žolíkové a mohou nahradit libovolnou barvu pro účely doplnění takové sady.

3. 1 bod za **každou pozici** na počítadle flotily a posádky.

4. 1 bod za **každý zlaták** na získaných žetonech s pokladem.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává nejprotrělejší pirátem a vítězem Tortugy.

V případě remízy se hráči o tuto poctu podělí.



Příklad: Alice počítá svoje body:

- 18 bodů za 6 truhlic v Tortuze.
- 4 body za fialovou truhlici ve flotile (2x2, fialové truhlice jsou za dvojnásobek bodů).
- 2 body za dvě truhlice v posádce.
- 6 bodů za dvě sady – červená, žlutá a modrá truhlice v Tortuze; modrá, bílá = žlutá v Tortuze a červená v posádce.
- 8 bodů za velikosti flotily a posádky podle počítadel flotily a posádky.
- 4 body za zlatáky.

Celkový „lup“ Alice je tedy 42 bodů.

Herní varianta

Piráti, kteří baží po delším dobrodružství, se mohou dohodnout, že v Tortuze musí ukrýt až 8 truhlic s poklady. Hra má tedy stejný průběh, ale končí až tehdy, kdy některý z hráčů přesune do Tortugy osmou truhlici.

Pravidla hry při 2 hráčích

Tato pravidla použijte při hře ve dvou hráčích:

■ 2. Akce

Při vyhodnocování akcí svoji akci vykoná **pouze hráč s vyšším součtem** (1. pozice), a to následovně:

-  **1. ROZŠÍŘENÍ FLOTILY** – hráč posune figurku loď o jednu pozici doprava na počítadle flotily
-  **2. VERBOVÁNÍ** – hráč posune figurku piráta o jednu pozici doprava na počítadle posádky
-  **3. HON ZA POKLADEM** – hráč vytáhne ze sáčku jednu truhlici a položí ji na políčko ostrova na své desce hráče. Navíc si vytáhne jeden žeton s pokladem ze středu hrací plochy a položí ho vedle své desky hráče.
-  **4. PŘEPADENÍ** – hráč si vybere jednu z truhlic v soupeřově flotile a položí ji na políčko ostrova na své desce hráče. Soupeř si musí posunout figurku loď o jednu pozici doleva na počítadle flotily. Pokud měl soupeř v akci PŘEPADENÍ přiřazenou alespoň jednu kostku, musí si snížit velikost flotily i útočník.
-  **5. LOUPEŽ** – hráč si vybere jednu z truhlic v soupeřově posádce a položí ji na políčko ostrova na své desce hráče. Soupeř si musí posunout figurku piráta o jednu pozici doleva na počítadle posádky. Pokud měl soupeř při akci LOUPEŽ přiřazenou aspoň jednu kostku, musí si snížit velikost posádky i útočník.

Při verzi pro dva hráče se truhlice na centrální ostrov neumísťují!