

CZ

# Golden Horn

## Z Benátek do Konstantinopole

Hra pro 2 – 4 hráče od 8 let

Autor Leo Colovini

Hra Piatnik č. 631894

Redakce: Bernd Dietrich – vývoj her

Ilustrace: Marko Fiedler

© 2013 Piatnik Wien – printed in Austria

## Pravidla hry

### Cíl hry

Každý hráč se stává bohatým kupcem z Benátek, který vysílá vlastní obchodní flotilu tří galér na velkou výpravu. S dobrým větrem v plachtách a pomocí pirátů se každý z kupců snaží zvítězit

v závodu o nejlepší náklad.

Na konci hry vyhrává ten, kdo se může pochlubit největším množstvím a nejrozmanitější nabídkou zboží.

### Obsah hry

12 lodí a 4 sklady se znaky hráčů.  
Před začátkem první hry je sestavte.



90 barevných dřevěných kostek, vždy 15 kusů od každé barvy: žluté, růžové, zelené, oranžové, červené a modré. Kostky představují zboží.



7 destiček herního plánu, který představuje cestu z Benátek do Konstantinopole a sestavuje se dle počtu hráčů následujícím způsobem:

2 výchozí přístavy: Benátky a Konstantinopol

1 mezistanice: Modon



*Benátky a Konstantinopol umístíte na oba konce námořní cesty.*



*V Modonu jsou na jedné straně zobrazena dvě kotviště, na druhé straně 3 kotviště.*

4 námořní cesty vždy se třemi hracími políčky v různých barvách.



*Každá námořní cesta zobrazuje 3 různě barevná políčka. Symbol označuje barevnou kombinaci:*



červená – žlutá  
– modrá



oranžová – růžová  
– zelená

54 hracích karet, vždy 9 žlutých, růžových, zelených, oranžových, červených a modrých karet. Mohou být použity jako **karty větru** nebo **pirátské karty**.



1 startovní figurka hráče s 2 opěrnými nožičkami, kterou je, před začátkem hry, nutné sestavit.

Látkový sáček pro losování zboží.

Pravidla hry.



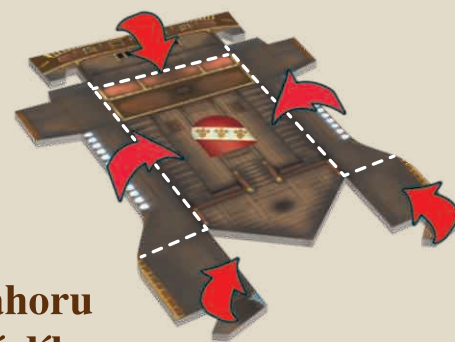
*zadní strana*

## Před první hrou

Nejprve opatrně vyjměte lodě ze šablony a sestavte je dle obrázku vpravo – každá loď se skládá z trupu a plachtové části.

Každý hráč má svou flotilu 3 lodí, které jsou všechny označeny stejným znakem na vlajce.

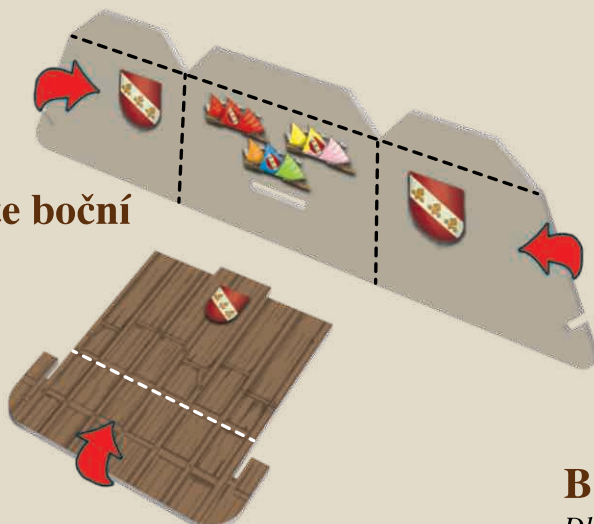
Dále vyjměte ze šablony sklady zboží a sestavte je dle obrázku. Sklady jsou označeny stejnými znaky jako lodě.



**A – ohněte nahoru postranní díly**



**A – ohněte boční stěny**

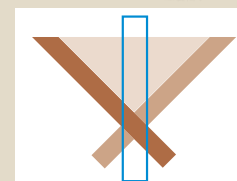


**B – podlahu zasuněte do stěn**



**B – nasad'te plachty**

*Dbejte na to, aby plachty na přídi byly nasazeny křížem. (viz detail obrázku)*



*Příd' shora*

**C – nakonec mírně ohněte střechu skladu dovnitř**



**C – kompletní loď**



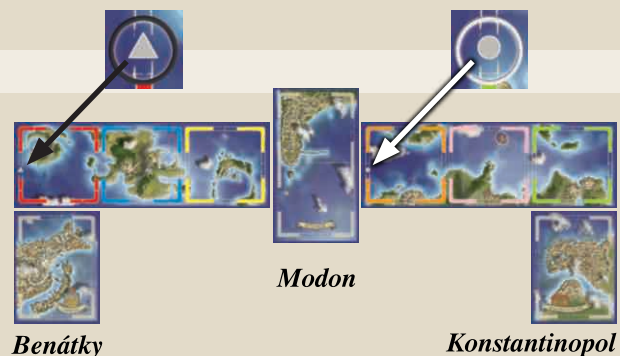
## Rozestavení a příprava hry

V závislosti na počtu hráčů nejprve rozložte na stůl námořní cestu z Benátek do Konstantinopole tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli.

### Rozestavení hrací plochy pro 2 hráče:

Dvě námořní cesty mezi výchozími přístavy Benátkami a Konstantinopolí sestavte tak, aby bylo vytvořeno průběžné spojení. Každá z těchto cest musí mít jiný symbol (▲ ●).

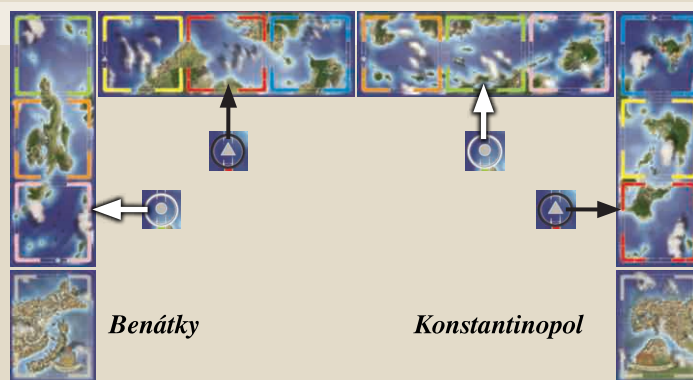
Doprostřed, mezi obě námořní cesty, položte mezistanici Modon tak, aby nahoře byla strana s dvěma kotvišti.



### Rozestavení hrací plochy pro 3 hráče:

Všechny čtyři námořní cesty, mezi přístavy Benátky a Konstantinopol, musí tvořit průběžné spojení. Námořní cesty musí být sestaveny tak, aby se symboly pravidelně střídaly (● ▲ ● ▲).

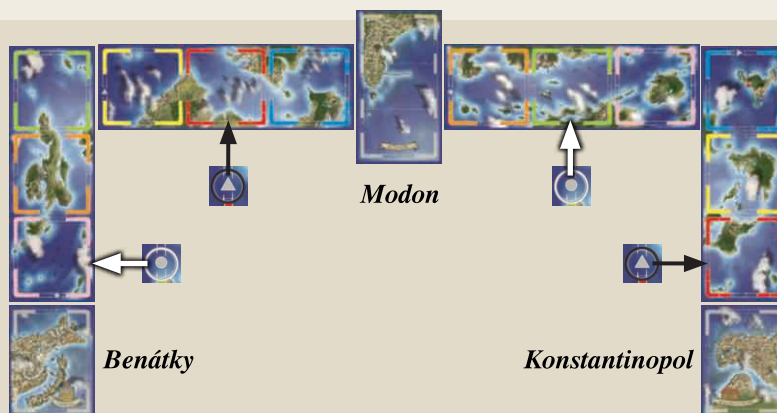
**Poznámka:** mezistanice Modon se při variantě 3 hráčů nepoužívá.



### Rozestavení hrací plochy pro 4 hráče:

Všechny čtyři námořní cesty, mezi přístavy Benátky a Konstantinopol, musí tvořit průběžné spojení. Námořní cesty musí být sestaveny tak, aby se symboly pravidelně střídaly (● ▲ ● ▲).

Doprostřed, mezi obě námořní cesty, položte mezistanici Modon. Strana se třemi kotvišti musí směřovat vzhůru.



### Zbývající materiál:

Každý hráč si zvolí svůj symbol. Poté si vezme 3 lodě a sklad zboží, které jsou označeny stejným symbolem. Všichni hráči poté libovolně rozmístí své lodě do obou výchozích přístavů Benátky a Konstantinopol. Všechny dřevěné kostky vložte do sáčku. Následně si vytáhněte naslepo ze sáčku dvakrát 9 kostek a položte je, buď do přístavu Benátky, nebo Konstantinopole. Nakonec dobře zamíchejte hrací karty. Každý hráč dostane do ruky 5 karet. Zbývající karty odložte lícovou stranou dolů vedle hrací desky, tyto karty slouží jako balíček pro lízání.



**Poznámka:** pokud by vám nestačilo místo v některém z výchozích přístavů, umístěte lodě vedle hracího políčka.



## Průběh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Začíná nejstarší hráč, vezme si startovní hrací figurku a provede svůj první tah. Potom je na řadě jeho soused po levé ruce.



## Hrací tah

Jeden tah se skládá z následujících akcí, které se provádějí v tomto pořadí:

1. Vyslání pirátů (dobrovolné)
2. Pohyb vlastní lodě (povinné)

Poté, co hráč provede pohyb některou ze svých tří lodí, je jeho tah u konce a na řadě je další hráč.

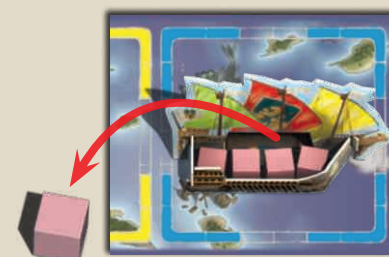
### 1. Vyslání pirátů (dobrovolné)

Hráč smí ukrást **jeden** kus zboží z **jedné** cizí lodě, pokud vyloží 2 pirátské karty. Barvy na kartách se musí shodovat s barvami plachet příslušné lodě.

Přepadány smí být pouze lodě na širém moři. To znamená, že lodě v přístavech (Benátky, Konstantinopol a Modon) jsou tabu.

Hráč odloží obě pirátské karty na odkládací hromádku, vezme si 1 zboží z příslušné lodě a vloží ho do svého skladu. Výjimka: pokud by vykrádaná loď neměla na palubě už žádné zboží, smí její majitel výjimečně svou loď na hracím políčku obrátit, tj. nařídít zpět.

**Příklad: tři ze šesti možných kombinací přepadení této lodě.**



*Pouze 1 loď na 1 hrací políčko.*

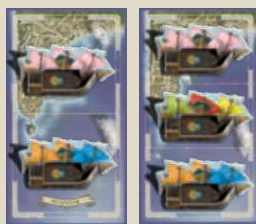
### 2. Pohyb vlastní lodě (povinné)

Hráč pohybuje svými třemi loděmi po námořní cestě. Přitom platí následující pravidla:

- Loď musí být vždy umístěna na hracím poli tak, aby její **před** (přední část lodě) byla **namířena ve směru plavby**. Tento směr nesmí být během plavby měněn. (*Výjimka: viz Vyslání pirátů*)

- Na každém políčku námořní cesty se smí nacházet **jen jedna loď**.

- V **Modonu** smí, podle typu použitého přístavu, kotvit vždy jen **2, popř. 3 lodě**.



- V **Benátkách** a **Konstantinopoli** se smí nacházet **libovolný počet lodí**.

- Pokud **pohyb začíná** v některém přístavu (Benátky nebo Konstantinopol), naloží si zde hráč všechno zboží jedné barvy na svou loď. Hráč si může zvolit **pouze zboží takové barvy**, která se nenachází na jeho plachtách!

Zboží v přístavu se ihned doplňuje taháním naslepo ze sáčku. V přístavu musí být vždy 9 kusů zboží. Pokud již další zboží není k dispozici, hraje se se zbývajícím zbožím.



*Před musí být stále namířena ve směru plavby.*



*Příklad: zelené, červené a žluté zboží se nesmí nakládat, protože se tyto barvy nacházejí na plachtách. Hráč se rozhodl pro modré zboží. V tom případě dostane dva kusy.*

## Délka tahu jedné lodí

- Hráč musí svou loď posunout na další políčko ve směru plavby.
- Pokud je nejbližší políčko **obsazeno**, pluje hráč lodí na nejbližší **volné** políčko.
- Podle barvy políčka, na které připluje loď, jsou možné následující varianty:

- Barva políčka se shoduje s barvou plachty:  
**lod' může plout o jedno políčko dál.**

- Barvy se **neshodují**: lod' zůstane stát na tomto políčku.

- **Hraní s kartou / kartami větru**: hrací karty se nemusí používat pouze jako pirátské karty, ale také jako karty větru. Umožňují hráči prodloužit délku svého tahu.

Pokud se barva políčka neshoduje s barvou plachty, smí hráč vyložit kartu větru v barvě políčka a plout lodí o jedno políčko dál.

V jednom tahu lze vyložit více karet větru.

Všechny vyložené karty se odhazují na odkládací hromádku.



- **Pokud lod' dopluje** do Benátek, Konstantinopole nebo mezistanice Modonu, tah končí. V Modonu pohyb končí pouze tehdy, pokud je zde volné kotviště. V opačném případě se Modon přeskakuje. Pokud hráč dopluje do Benátek nebo Konstantinopole, vyloží zde všechno zboží do svého skladu.

## Lízání karet

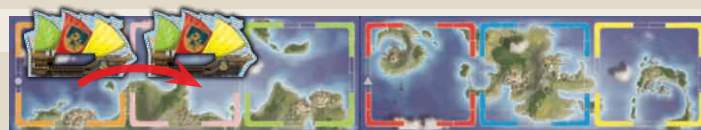
Za každou loď, která dopluje do některého ze tří přístavů, si smí hráč líznout další kartu, a to:

- loď s tříbarevnou plachtou 1 karta
- loď s dvoubarevnou plachtou 2 karty
- loď s jednobarevnou plachtou 3 karty

**Výjimka:** při hře dvou hráčů se v Modonu žádné nové karty nelízají!

Karty se berou z balíčku otočeného lícem dolů. Pokud balíček spotřebujete, zamíchejte odkládací hromádku a použijte ho jako nový balíček na lízání.

Hráči mohou v ruce držet libovolný počet karet.



*Lod' pluje o 1 políčko dál a tam zůstane stát.*



*Lod' přeskočí první políčko, protože je obsazeno. Další políčko (zelené) má stejnou barvu, jako plachta, lod' tedy pluje dál.*

*Následující políčko (červené) má opět barvu plachty, proto lod' smí plout ještě o jedno políčko dál. Teprve když lod' dopluje na modré políčko, musí zůstat stát.*



*Lod' přes první políčko popluje dál, protože se barva plachty shoduje s barvou políčka.*

*Aby mohla lod' pokračovat v plavbě přes následující (zelené) políčko, musí hráč vyložit zelenou kartu.*

*I na červeném políčku hráč musí vyložit příslušnou kartu a lod' může plout dál.*

*Teprve když dopluje na modré políčko, musí zůstat stát, protože hráč nemá modrou kartu nebo ji nechce vyložit.*



*Přístavy Benátky, Konstantinopol a Modon.*



- Směr plavby lodí se mění pouze tehdy, když lod' dopluje do některého z výchozích přístavů. Na širém moři a v mezistanici se lod' nemůže otočit.

(*Výjimka: viz Vyslání pirátů*)

- Hráč může pohyb lodě kdykoli přerušit. Tato lod' se ale musí posunout alespoň o 1 políčko.

## Konec hry

Hra končí, pokud v **některém z výchozích přístavů** (Benátky nebo Konstantinopol) již není k dispozici **žádné další zboží, nebo pokud některý hráč oznámí konec hry**. Oznámit konec hry **může**, ale nemusí, jakýkoliv hráč, a to pouze v případě, že má alespoň 1 kus od každého druhu zboží. Tento hráč se však nestává automaticky vítězem (viz Hodnocení).

Kolo se ještě dohraje do konce. Končí tahem hráče, který je poslední v pořadí.

## Hodnocení

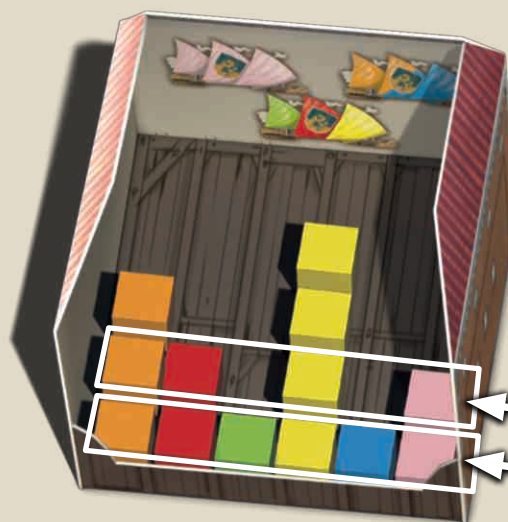
Nyní se hodnotí zboží:

- zboží, které se stále nachází na lodích 0 bodů
- každý kus zboží, které se nachází ve skladech 1 bod

Kromě toho se na každou **sadu různého** zboží vztahují ještě bonusové body:

- 1 sada 4 různých druhů zboží + 1 bod
- 1 sada 5 různých druhů zboží + 2 body
- 1 sada 6 různých druhů zboží + 4 body

Hráči mohou bonusové body získat za různé sady zboží, jeden kus zboží lze však použít vždy jen pro jednu sadu. Hráč, který celkem získal nejvíce bodů, vyhrává hru. Pokud stejný počet bodů získalo více hráčů, zůstává stav nerozhodný.



čtyřdílná sada  
za 1 bod  
šestidílná sada  
za 4 body

*Příklad hodnocení:*

*Hráč dokázal během hry ve svém skladu nasbírat celkem 13 kusů zboží:*

*3x oranžové, 2x červené, 1x zelené, 4x žluté, 1x modré a 2x růžové.*

*To je celkem 13 bodů.*

*Kromě toho se hráči podařilo získat sady různého zboží, které obsahují vždy minimálně 4 druhy zboží:*

*1x 6 různých druhů zboží a*

*1x 4 různé druhy zboží.*

*Za tyto dvě sady obdrží hráč 4body + 1bod = 5 bodů.*

*Jeho celkový výsledek je tedy: 18 bodů.*

### Upozornění!

Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Pokud máte ke hře „Golden Horn“ nějaké otázky nebo připomínky, prosím, obraťte se na nás:

**Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6, info@piatnik.cz**

www.piatnik.cz



www.piatnik.com

