

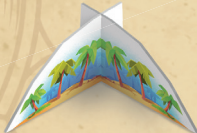
Vzhůru na Palubu!

Napněte plachty a vyplujte vstříc nepříteli.
Posádko, do zbraně a ládujte kanóny, vy mořský krysy!
Nejprve se pokuste zasáhnout nepřátelská plavidla
a poté se k nim snažte přiblížit a zmocnit se jich.
Můžete také zkusit zaútočit na protivníkův přístav.
Abyste jako admirál uspěli, budete potřebovat taktiku,
šikovnost a také trochu přízně paní štěstěny.
Staňte se novým vládcem sedmi moří!

KOMPONENTY ZÁKLADNÍ HRY



4 desky přístavů



5 dvoudílných
kartonových hor



4 věže
se stojánky



12 lodí
se stojánky



2 speciální
kostky



1 kanón



5 žetonů
dělových koulí



1 provázek
s uzly

PŘÍPRAVA HRY

Než začnete, vyplokejte všechny komponenty z vylamovacích archů.

Vzhůru na palubu! můžete hrát na stole či na zemi, jak vám to jen vyhovuje.

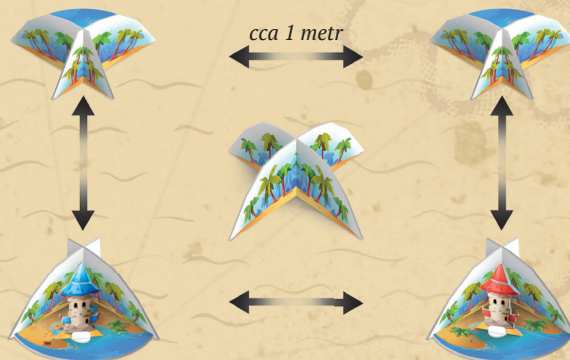
Při hře dvou nebo čtyř hráčů rozmístíte 4 přístavy do vrcholů čtverce, jehož jedna strana (vzdálenost mezi dvěma přístavy) bude mít rozměr cca 1 metr (pokud hraje na stole, možná budete muset vytvořit menší čtverec, pokuste se ale vytvořit tak velký herní prostor, jak jen to bude možné).

Při hře tří hráčů umístíte trojici přístavů do vrcholů trojúhelníka, jehož jedna strana (vzdálenost mezi dvěma přístavy) bude mít rozměr cca 1 metr.

K přístavům umístíte hory, jak naznačuje obrázek. Velkou horu umístíte doprostřed herní plochy. Na obrázek věže v každém přístavu postavte věž.

Každý hráč si vybere jeden z přístavů a umístí do něj tři své lodě. Při hře dvou hráčů ovládá každý hráč přístavy a lodě dvou barev (celkem tedy dva přístavy a šest lodí).

Příprava hry 2 nebo 4 hráčů



Otázka: Jak velká je herní oblast? Kam až mohou moje lodě plout?

Ve hře *Vzhůru na palubu!* neexistují žádné hranice herní oblasti kromě hrany stolu nebo například skříně. Se svou flotilou můžete vyplout, kam až chcete (za předpokladu, že vám to dovolí rodiče)!

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích ve směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který jako poslední viděl živého piráta. Pokud mu nevěříte, vylosujte začínajícího hráče náhodně.

Ve svém tahu budete vykonávat trojici akcí v následujícím pořadí:

- 1) Palba z kanónu
- 2) Plavba
- 3) Boj nablízko

Palba z kanónu

Umístěte kanón poblíž jedné ze svých lodí či věže.

Důležité: Nesmíte vybrat loď nebo věž zapojenou do souboje nablízko. Umístěte žeton do hlavně kanónu a poté jej vypalte ve směru cíle (protivníkovy loď či věže).

Rada: Druhou rukou kanón pevně držte, abyste s ním při palbě omylem nepohnuli.

Pokud se vám podaří převrhnout protivníkovou loď či věž, je zničena. Odstraňte ji z herní oblasti a vezměte si ji k sobě jako trofej. Pokud jste minuli nebo cíl zasáhli, avšak nepřevrhli, tak či onak střelba pro tuto chvíli končí. Vypálit smíte jen jednou za tah.

Důležité: Za výstřel se považuje jakýkoli pokus, kdy žeton dělové koule opustí kanón. Pokud kanón neopustí, máte další pokus, dokud se vám nepodaří vypálit.

Pokud se některé z ostrovů či věží v důsledku vaší palby pohnuly (ale v případě věží nepřevrátily), vraťte je na jejich původní pozice. Pokud tímto způsobem došlo k pohybu lodí, ponechte je na jejich nových pozicích.



Plavba

Hoďte kostkou s čísly. Výsledek hodu určuje, o kolik uzlů se v tomto tahu můžete pohnout. Je na vás, jak tuto hodnotu rozdělíte mezi své lodě.

S výsledkem hodu „3“ tak můžete například:

- pohnout jednou svou lodí o 3 uzly;
- pohnout jednou svou lodí o 2 uzly a jednou o 1 uzel;
- pohnout třemi svými loďmi o 1 uzel.

Důležité: Poškozené (ležící, viz dále) lodě a lodě, které jsou zapojeny do boje nablízko, se nesmějí pohybovat. Pohybovat se nesmějí ani věže.

Můžete se pohnout i o méně uzlů, než udává výsledek vašeho hodu.

K měření vzdálenosti použijte provázek s uzly. Umístěte provázek prvním uzlem ke stojánku vaší lodi a poté provázek položte ve směru, kterým se chcete plavit – můžete jej libovolně zatáčet a kroutit. Nakonec podél provázku posuňte svoji loď o tolik uzlů, kolik je vaše rychlost:

- 1 bod: k druhému uzlu
- 2 body: k třetímu uzlu
- 3 body: ke čtvrtému uzlu

Pohyb o 3 uzly
(s rychlostí 3)



Boj nablízko

Když přesunete své lodě do blízkosti protivníka (loď či věže) nebo když v jeho blízkosti stojíte, můžete jej napadnout v souboji nablízko.

Důležité: Loď (či věže) se nemusejí dotýkat, aby se mohly střetnout v souboji nablízko, vzdálenost mezi nimi by však měla být menší než výška lodě.

Hodte kostkou obsahující symboly.



Padne-li symbol vlajky, protivník se vzdává. Odstraňte cíl (lod/věž) ze hry a vezměte si ji k sobě jako trofej.



Padne-li symbol překřížených mečů, bitva pokračuje – žádná z lodí nevíťezila a obě zůstávají na místě.

V každém svém tahu musíte vyhodnotit každý boj nablízko, do kterého jste zapojeni.



Když vaše loď přirazí do blízkosti nepřítele, můžete zahájit boj nablízko.



Červená loď doplula do modrého přístavu a může nablízko zaútočit na věž.

KONEC HRY

Ve chvíli, kdy přijdete o všechny své lodě a věž, vypadáte ze hry a zároveň jste hru prohráli.

Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů vypadne ze hry.

Ostatní hráči si spočítají své trofeje. Každá pokořená loď se počítá za 1 bod, každá dobytá věž se počítá za 2 body. Hráč, který získal nejvíce bodů, se stává vítězem. V případě rovnosti vítězí ten z hráčů, který dobyl více věží.

TÝMOVÁ HRA

Při hře 4 hráčů můžete zvolit variantu týmové hry. Pravidla se nemění, jediným rozdílem je, že se hráči rozdělí do týmů po dvou. Hra končí ve chvíli, kdy jeden hráč přijde o všechny své lodě a věž. V tu chvíli vítězí ten tým, který získal více bodů.

PRAVIDLA PRO POKROČILÉ

Ve chvíli, kdy ovládnete pravidla základní hry, můžete si zážitek ze hry rozšířit o následující pravidla pro pokročilé.

Střelba z kanónu: Ve chvíli, kdy převrhnete protivníkovu loď/věž, je tato loď/věž pouze poškozena. Dočasně ji ponechte ležet na boku na místě, kde se převrhla. Ležící lodě a věže nemohou střílet.

Plavba: Poškozené lodě se nemohou pohybovat.

Boj nablízko: Poškozené lodě a věže nemohou útočit nablízko.

Oprava lodí a věží: Na konci svého tahu můžete opravit všechny své poškozené věže a lodě. Postavte všechny lodě zpět do původní polohy.

Abyste mohli poškozenou loď či věž získat jako trofej, musíte se s ní utkat v boji nablízko. Tento boj nablízko je automaticky úspěšný (není třeba házet kostkou).



Když svoji loď opravíte, postavte ji zpět do původní polohy.

VOLITELNÉ SCÉNÁŘE

Svoji hru můžete oživit za pomoci některého ze šesti scénářů. Při přípravě hry se můžete domluvit, který scénář chcete hrát.

OSTROV POKLADŮ



1 ostrov pokladů



1 žeton truhly s pokladem

Příprava: Namísto hory umístěte doprostřed herní plochy ostrov pokladů. Položte na něj žeton truhly.

Když se svojí lodí dosáhnete ostrova, vyzvednete truhlu s pokladem. Umístěte žeton na svoji loď.

Pokud je vaše loď poražena v boji nablízko, získává truhlu loď, která ji porazila. Je-li loď zničena střelbou z kanónu, vraťte žeton truhly zpět na středový ostrov (nehrajete-li s pravidly pro pokročilé).

Hráč, který drží truhlu na konci hry, za ni získá 3 body.

PIRÁTSKÁ LOĎ



1 ostrov
pokladů



1 pirátská loď
se stojánkem

Příprava: Do blízkosti středové hory umístíte ostrov pokladů a na něj pirátskou loď.

Namísto plavby některou ze svých lodí se můžete plavit s lodí pirátů. Pirátská loď se pohybuje a útočí podle stejných pravidel jako jakákoli jiná loď, pokoří-li však cizí loď, trofej nikdo nezískává. Pirátskou loď lze zničit a získat jako trofej podle běžných pravidel.

MOŘSKÁ PŘÍŠERA



1 mořská příšera
se stojánkem



1 žeton
zranění

Příprava: Namísto hory umístíte doprostřed herní plochy mořskou příšeru.

Namísto plavby některou ze svých lodí můžete přesunout mořskou příšeru. Mořská příšera může být zasažena střelbou, ale nelze ji napadnout v boji nablízko. Samotná mořská příšera však může útočit pouze nablízko. Pokoří-li příšera nějakou loď, trofej nikdo nezískává.

Mořská příšera má dva životy. Hráči ji musejí převrhnout dvakrát. První převržení naznačte přidáním žetonu zranění k mořské příšere. Mořskou příšeru nelze získat jako trofej.

BOUŘE



1 žeton
bouře

Příprava: Umístíte dílek bouře pod středovou horu.

Je-li vaše loď v dosahu provázku od dílku bouře, získává +1 uzel k pohybu.

Za cenu 1 bodu pohybu zároveň můžete jednou za tah posunout dílek bouře o 1 uzel v libovolném směru.

KUPEC



4 žetony
nákladu

Příprava: Náhodně rozmístíte do každého přístavu jeden žeton nákladu. Barva nákladu se musí lišit od barvy hráče, v jehož přístavu je náklad umístěn.

Lodě hráčů mohou žetony nákladu přepravovat. Při přepravě umístíte příslušný žeton nákladu na danou loď. Nyní musíte žeton nákladu dopravit do přístavu odpovídající barvy. Pokud se vám to podaří, žeton si ponechte stranou – na konci hry za něj získáte 2 body.

Je-li daný přístav v rukou nepřátel, musíte jej nejdříve dobýt.

KRAKEN



1 žeton
krakena

Příprava: Umístíte dílek krakena pod středovou horu.

Namísto plavby některou ze svých lodí můžete přesunout krakena. Nachází-li se dílek krakena pod některou z lodí, zmocní se jí svými chapadly a zabrání jí v další plavbě (dokud ji kraken drží, loď se nesmí pohybovat). Na krakena nelze útočit střelbou, pouze bojem nablízko. Když v boji nablízko zvítězíte, kraken uvolní své sevření. Navíc jej poté můžete přesunout až o 3 uzly ve směru dle své volby.

Albi

Návrh hry: Frédéric Moyersoén

Ilustrátor: Petr Štefek

Producent: David Rozsival

Český překlad: David Rozsival

DTP: Jiří Trojáněk