



Námořníci z Nordenu

Pro 2–4 hráče od 10 let

Autor oblíbené hry *Osadníci z Katanu* vás nyní zve s novou originální hrou do rozbouřených mořských vln. Bojujte proti pirátům, chytře naplánujte své obchodní strategie a pomozte ohroženým městům včasnými dodávkami zásob. Vítězí hráč, který si dobře vybaví loď, najme spolehlivé námořníky a nejlépe zvolí svou cestu. Ve hře procvičíte logické myšlení, strategii a intuici.

Příprava

Seznam herního materiálu najdete na poslední straně návodu.

Před první hrou:

- Opatrně vyjměte herní komponenty z kartonové mřížky.
- V tomto okamžiku odložte stranou kanóny, obchodní dopisy, zlaté mince, karty moře a velkou skórovací tabulku na vítězné body.



Kanón

Obchodní dopis

Zlaté mince

Karty moře
(rubová strana)

- Zbývající komponenty potřebujete ke stavbě lodí.

Stavba lodí

Zde jsou vyobrazeny všechny komponenty pro stavbu lodě.



Dno a boky
lodi

Paluba

Stěžeň

Plachta

Pozorovací koš

1. Sestavení trupu

- Boky lodi ohněte směrem vzhůru.
- Vyčnívající části na bocích lodi protáhněte podlouhlými otvory v palubě.
- Vyčnívající část zadní stěny lodi protáhněte otvorem na zádi.
- Stejný postup použijte i u dvou úhlopříčných částí na přídi.



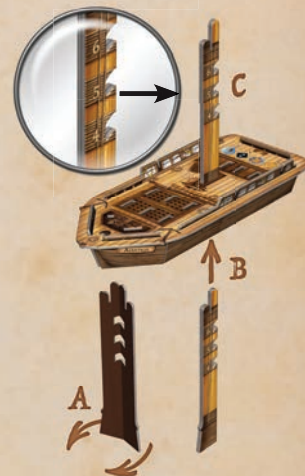
Příď

Zád'

Důležité: Trupy lodí nemusíte po každé hře rozebírat. Do velké přihrádky krabice se vejdou čtyři lodě (po vyjmutí stěžňů) uložené po dvou.

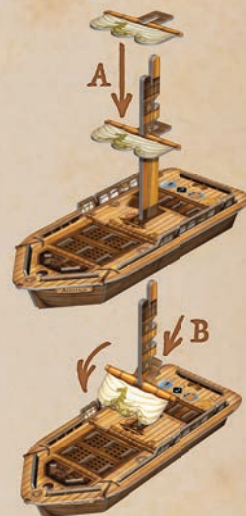
2. Instalace stěžně

Složte stěžeň (A), zasuněte jej zespoda do otvoru ve dnu lodi (B) a poté protáhněte otvorem v palubě. Zářezy ve stěžni (C) musí směřovat k zádi.



3. Instalace plachty

Plachtu navlečte na stěžeň směrem k přídi (A) a posouvejte ji, dokud nezapadne do zářezu č. „4“ (B).



4. Instalace pozorovacího koše

Nejdříve nainstalujte podpěru pro koš do zářezu na vrcholku stěžně (A). Poté na podpěru nasadte koš (B) otvorem pro pozorovatele směrem k přídi.



A loď je sestavena!
Stejným způsobem sestavte i zbylé lodě.

Příprava hromádek s kartami moře

(1) Skórovací tabulku na vítězné body umístěte na horní část hrací plochy. Obrázky cílových přístavů Norderkap, Trutzhavn a Olesand by měly směřovat do středu hrací plochy.

(2) Vezměte všech 24 karet moře a vyberte z nich tři karty cílových přístavů Norderkap, Trutzhavn a Olesand. Položte každou kartu cílového přístavu na příslušný obrázek na skórovací tabulce (karty Norderkap na obrázek Norderkap atd.).

(3) Zbývající karty moře otočte obrázkem dolů, zamíchejte a roztrďte na tři hromádky po sedmi kartách. Každou z těchto hromádek umístěte pod jednu z karet cílových přístavů.

(4) Postupně otočte každou ze tří karet cílových přístavů rubem nahoru a položte je na příslušnou hromádku.

(5) Promíchejte jednotlivě každou z hromádek (nyní obsahujících osm karet) a vraťte je na jejich místa. Takto všichni hráči vždy přesně vědí, jaký cílový přístav která hromádka obsahuje. Například cílový přístav Norderkap se nachází vždy v hromádce pod obrázkem Norderkap na skórovací tabulce vítězných bodů.

Další příprava

• Roztrďte zboží – **obilí, ryby, sůl, dřevo a víno** – i **tmavě modré pirátské kapitány** a umístěte je jednotlivě do přihrádek ve vyjímatelném zásobníku. Zásobník umístěte v dosahu hráčů nad skórovací tabulku.



- Zlaťáky a obchodní dopisy položte vedle zásobníku.
- Připravte si bílou kostku pro události a černou bitevní kostku.



• Každý z hráčů dostává následující osobní předměty, které si položí před sebe:

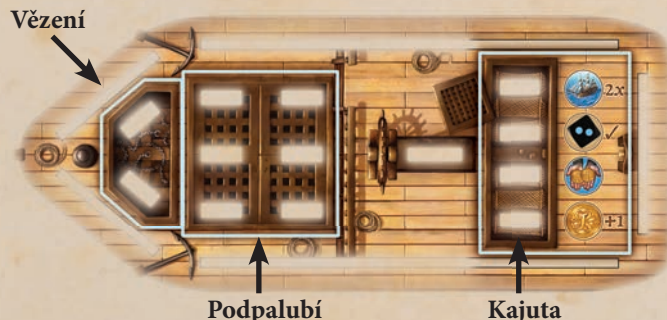
- Počáteční kapitál 5 zlaťáků
- 1 obchodní dopis
- 10 bodovacích kostek své barvy (8 bodovacích kostek při hře se 4 hráči)
- 4 členy posádky světle modré barvy
- 4 kanóny



Zbylé herní komponenty uložte zpět do krabice.

Loď hráče

Každý hráč si vybere loď a položí ji před sebe. Paluba každé lodi je rozdělena na tři sekce:



- **Vězení** se nachází na přídi. Do otvorů ve vězení můžete umístit až dva zajaté pirátské kapitány (figurky tmavě modré barvy).
- **Podpalubí** je uprostřed lodi. Do otvorů v podpalubí se vejde až šest kusů zboží. Můžete skladovat maximálně dva kusy zboží stejného druhu.
- **Kajuta** se nachází na zádi. Zde můžete umístit až čtyři členy posádky. Jeden ze členů posádky může být umístěn ve **strážním koši** na pozorovatelně.

Důležité: Příslušné herní komponenty můžete umístit pouze na místa, která jsou pro ně vyhrazena. Nemůžete například umístit zboží ve strážním koši či pirátského kapitána v kajutě.

Příprava lodi:

- Každý hráč si vezme ze svých zásob jeden kanón a vloží jej do jednoho ze čtyř zářezů určených pro kanóny.
- Na začátku hry je každá loď nastavená na stupeň plavby „4“ (plachta v zářezu číslo 4).



Hra

Začíná nejmladší hráč. Jakmile se dostanete na řadu, provedete následující akce v níže uvedeném pořadí:

1. Příspěvek pro chudé: Pokud nemáte na začátku svého tahu žádný zlaťák, vezměte si jeden z banku.

2. Obchodní výprava: Vyberte si přístav, kam chcete plout. Ze zvolené hromádky postupně berte karty jednu po druhé, otáčejte je a pokládejte lícem nahoru do řady. Maximální počet karet, které můžete otočit, odpovídá stupni dosahu plavby vaší lodi, jenž je označen na stěžni (tj. na začátku hry čtyři karty moře).

Než přejdete k další kartě, musíte po každém otočení karty moře zareagovat.

- Pokud otočíte kartu mlha (označená písmenem E), musíte hodit bílou kostkou a zjistit, jaká událost vás čeká.
- Pokud otočíte akční kartu (označená písmenem A), rozhodnete se, zda chcete akci provést.
- Teprve poté můžete přejít k další kartě.

O akcích, které můžete s různými kartami podniknout, či událostech, jež vás čekají, se více dozvíte dále v odstavci „Karty moře“.

Dvě akce během jedné výpravy: Pokud otočíte akční kartu, rozhodnete se, zda tuto kartu použijete. Při použití karty se vám započítá jedna akce. Během cesty můžete podniknout dvě akce. Jakmile podniknete druhou akci, vaše výprava končí, a to i v případě, že vám stupeň dosahu vaší lodi umožňuje otočit další karty. Použití akční karty označíte jejím **pootočením** o 45 stupňů.

Obdržení obchodního dopisu: Jakmile dokončíte obchodní výpravu, dostanete v případě splnění dvou následujících podmínek 1 obchodní dopis:

- Během obchodní výpravy jste nepodnikli žádnou či pouze jednu akci.
- Nemáte před sebou žádný nebo pouze jeden obchodní dopis (u sebe můžete mít maximálně dva obchodní dopisy).

3. Promíchání karet: Po ukončení obchodní výpravy otočte všechny karty použité hromádky lícem dolů, zamíchejte je a hromádku vraťte na původní místo.

Poté hraje další hráč ve směru hodinových ručiček. Pokud váš soupeř bude chtít, může před začátkem své obchodní výpravy vzít ze shora vybrané hromádky libovolný počet karet (aniž by se na ně podíval) a zasunout je do spodní této hromádky.

Karty moře:

1. Obchodní akce

• Akce „Obchodní přístav“:

Karta obchodního přístavu vám umožňuje nakoupit nebo prodat až dva kusy vyobrazeného zboží za uvedenou cenu. Pokud zboží nakupujete, vložte je do otvorů v sekci podpalubí a vraťte zlatáky zaplacené za zboží do banku. Pokud zboží prodáváte, vraťte jej do zásobníku a vezměte si odpovídající počet zlatáků.

Pamatujte, že:

- V podpalubí můžete mít uskladněny pouze dva kusy zboží stejného druhu.
- Pokud máte v podpalubí obsazených všech šest míst zbožím, nemůžete další kupovat. Prostor si můžete uvolnit, když vyhodíte zboží přes palubu = vrátíte jej do zásobníku.



• Akce „Přístav s vybavením“:

Karta s tímto přístavem vám umožní po zaplacení příslušného počtu zlatáků vybavit loď. Můžete si koupit jeden kanón, najmout jednoho člena posádky nebo si o stupeň zvýšit operační dosah lodi.

- Pokud si chcete zvýšit dosah lodi, můžete si po zaplacení dvou zlatáků posunout plachtu na stěžni o jeden zářez výše.
- Pokud si koupíte kanón, zasadíte jej do volného zářezu pro kanón.
- Pokud jste si najali člena posádky, vezměte světle modrou figurku člena posádky ze své zásoby a umístěte ji do volného otvoru v kajutě nebo pozorovacím koši.

Přehled výhod, které vám skýtají členové posádky, najdete v odstavci „Členové posádky a jejich výhody“ na poslední stránce těchto pravidel.

- **Akce „Kupec“:** Podle hodnoty na kartě můžete koupit nebo prodat jakýkoli 1 kus zboží dle svého výběru za 2 nebo 3 zlatáky.



Použití obchodních dopisů:

Na některých akčních kartách je písmeno A podtržené (karty obchodního přístavu, přístavu s vybavením a kupce). Pokud použijete tento typ karty, tj. něco koupíte nebo prodáte, mohou vaši protivníci jeden po druhém také tuto kartu použít, pokud vrátí do zásobníku jeden obchodní dopis. Nesmí však kupovat nebo prodávat stejné věci jako vy.

Příklad: Vy použijete přístav s vybavením k najmutí člena posádky, váš protivník si může místo toho koupit kanón. Nebo vy prodáte obilí v obchodním přístavu, váš protivník může obilí naopak koupit.



2. Další akce

- **Akce „Cílový přístav“:** Pokud otočíte kartu s cílovým přístavem (Norderkap, Trutzhavn nebo Olesand), můžete splnit úkol tohoto cílového přístavu, pokud splníte požadavky (viz strana 4, „Plnění úkolů“).



• Akce „Průzkum vraku lodi“:

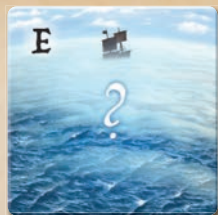
Pokud podniknete tuto akci, vezměte si z banku 2 zlatáky.



Poznámka: Obchodní dopis nelze použít pro „další akce“.

3. Mlha

Pokud otočíte kartu s mlhou, buď narazíte na pirátskou loď, nebo najdete poklad. Hod bílou kostkou pro události napoví, co vás čeká.



(a) Pirátská loď

Událost „pirátská loď“ nastane, pokud padnou na bílé kostce 1, 2 nebo 3 lebky. Počet lebek, které padnou na kostce, značí sílu pirátské lodi. Nyní si můžete vybrat:

- Buď zaplatíte jako výkupné 1 zlaťák a budete moci pokračovat v cestě, tj. můžete otočit další kartičku (pokud jste ještě nedosáhli stupně dosahu své lodi);
- Nebo půjdete do bitvy.



Bitva: Každý z kanónů na vaší lodi vám umožňuje jeden hod černou bitevní kostkou. Pokud vám padne stříbrný bod, zasáhli jste cíl. K vítězství v bitvě je třeba, aby byl počet zásahů minimálně stejný, jako je síla pirátské lodi. **Příklad:** Pokud máte dva kanóny, můžete házet bitevní kostkou 2x. Pokud vám padly na bílé kostce pro události dvě lebky, k vítězství v bitvě vám musí při každém hodu padnout jeden stříbrný bod.



Dvojice **modrých** bodů platí za výstřel, pouze pokud máte **dělostřelce**; k tomuto tématu více v odstavci „Členové posádky a jejich výhody“ na poslední straně pravidel.



- **Vítězství v bitvě:** Můžete si vzít ze zásobníku jednu tmavě modrou figurku pirátského kapitána a vložit ji do prázdného otvoru ve vězení na přídi lodi.
- **Porážka:** Vaše cesta ihned končí.

Poznámky:

- Pokud narazíte na piráty a nemůžete se vyplatit zlatem ani nemáte dostatek kanónů k vítězství, jste poraženi.
- Pokud jste piráty porazili a ve vězení již máte dva pirátské kapitány, získáváte místo toho zlaťák.
- Karty s mlhou se nikdy nepočítají jako akce bez ohledu na to, jaká událost na kostce padne.

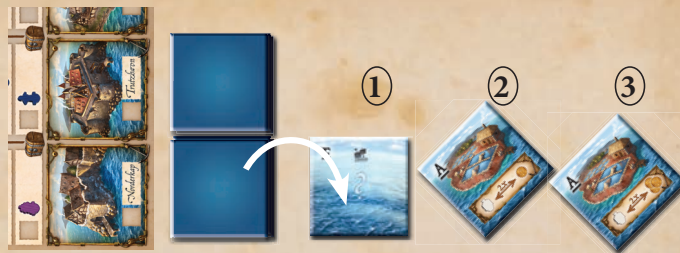
(b) Poklad

Padne-li na kostce pro události zlaťák, našli jste poklad. Můžete si vzít z banku 1 zlaťák.



Příklad obchodní výpravy:

Máte na lodi jeden sud vína a chcete splnit první úkol přístavu Norderkap (v příštím odstavci se dozvíte, jak se úkoly plní). Vyberete si tedy hromádku, která obsahuje cílový přístav Norderkap. Otočíte vrchní kartu hromádky a vaše loď vplula do mlhy (1). Na kostce pro události vám padne poklad a vezmete si 1 zlaťák. Potom otočíte další kartu a jste v obchodním přístavu se solí (2).



Koupíte dva pytle soli za 2 zlaťáky, pootočíte kartu o 45 stupňů, protože jste podnikli akci, a pokračujete v cestě. Na třetí obrácené kartě se opět nachází obchodní přístav pro sůl (3). Tuto obchodní příležitost si nechcete nechat ujít a prodáte dva pytle soli za 6 zlaťáků. Protože jste podnikli dvě akce, vaše obchodní cesta předčasně končí. Do přístavu Norderkap – vašeho cíle – jste nedorazili, tj. neotočili jste kartu přístavu Norderkap, ale jste o 5 zlaťáků bohatší než na začátku cesty.

Plnění úkolů

Každý ze tří cílových přístavů ve skórovací tabulce k zaznamenávání vítězných bodů má nad sebou devět polí pro plnění úkolů. Norderkap potřebuje k povzbuzení stagnujícího obchodu víno nebo zlaťáky. Trutzhavn také požaduje víno nebo zlaťáky, a navíc k tomu zajaté pirátské kapitány. Přístav Olesand vypálili piráti do základů, a proto potřebuje dřevo, ryby, sůl a obilí, aby mohl začít s rekonstrukcí.



Úkoly v kolonkách se musí plnit ve směru hnědých šipek, jeden po druhém odspodu nahoru. Na začátku hry tedy spočívají první tři úkoly v dodání jednoho sudu vína do přístavu Norderkap, odevzdání jednoho pirátského kapitána do Trutzhavnu a podpoře přístavu Olesand jedním pytlím soli a jedním košem ryb. Pokud narazíte během obchodní výpravy na kartu s cílovým přístavem a máte zboží vyobrazené na nejnižším prázdném poli v kolonce pro úkoly cílového přístavu, můžete splnit úkol. V tom případě vraťte požadované zboží do zásobníku.

a na pole úkolu umístíte svoji bodovací kostku. Na každé pole úkolu je možné umístit pouze jednu bodovací kostku.

Důležité: Jste-li na tahu, můžete splnit pouze současný úkol. Pokud máte i zboží potřebné ke splnění úkolu následujícího, můžete jej splnit, až když se dostanete znovu na řadu.

Žlutý a červený hráč na níže uvedeném obrázku mají splněné dva úkoly. Momentálně je třeba splnit tři následující úkoly: tři zlaťáky pro Norderkap, jeden sud vína a jeden pirátský kapitán pro Trutzhavn a jeden pytel obilí a jeden pytel soli pro Olesand.



Bonusová pole pro bodovací kostky

1. Bonus za splnění nejvyššího počtu úkolů

Pokud máte v kolonce pro úkoly nad cílovým přístavem ze všech hráčů nejvíce bodovacích kostek, položte další bodovací kostku na bonusové pole cílového přístavu. Jakmile jiný hráč v kolonce pro úkoly stejného cílového přístavu dosáhne stejného počtu bodovacích kostek, musíte svoji bodovací kostku z bonusového pole odstranit.



Poznámka: Pokud umístíte do kolonky pro úkoly bodovací kostku jako první, můžete zároveň hned umístit bodovací kostku na bonusové pole. Na výše uvedeném obrázku má červený splněn první úkol cílového přístavu Norderkap, může tedy hned položit svoji bodovací kostku na bonusové pole.

2. Bonus za dodávky všem cílovým přístavům

Pokud máte minimálně jednu bodovací kostku v **každé** ze tří kolonek pro úkoly, můžete umístit ještě jednu bodovací kostku své barvy do pole bonus za dodávky.



3. Bonus za maximální počet členů posádky

Pokud máte na lodi čtyři členy posádky, můžete umístit další bodovací kostku své barvy na bonusové pole pro maximální počet členů posádky.



Konec hry

Při hře 2–3 hráčů vyhrává hráč, který v momentě, kdy se dostane na řadu, jako první umísť 10 bodovacích kostek na skórovací tabulce vítězných bodů. Při hře 4 hráčů vyhrává ten, kdo v okamžiku, kdy je na tahu, jako první umísť 8 bodovacích kostek.



Příklad: Při hře tří hráčů bílý vyhrává s 10 bodovacími kostkami. Sedm bodovacích kostek umísťil ve třech kolonkách pro úkoly cílových přístavů. Kromě toho se mu podařilo umístit tři bodovací kostky na bonusových polích: první za nejvyšší počet bodovacích kostek v kolonce Norderkap, druhý za umístění bodovacích kostek v každé ze tří kolonek pro úkoly a třetí za maximální počet členů posádky na palubě.

Herní tipy:

Prosím, přečtěte nahlas všem hráčům!

Měli byste se snažit mít po ruce vždy dostatek zlaťáků, abyste byli schopni co nejpružněji reagovat na nabízené zboží a střet s piráty. Sice dostáváte jeden zlaťák pokaždé, když přijdete na řadu a žádný nemáte, ale tento nutný nárazový příjem zcela jistě k dosažení vašich cílů nestačí.

Další zlaťáky můžete získat nákupem zboží za 1 zlaťák a jeho dalším prodejem za 3 zlaťáky prostřednictvím kupce či příslušného obchodního přístavu. Pokud víte, která hromádka obsahuje vrak lodi, můžete ji opakovaně používat a pokaždé, když se rozhodnete podniknout akci „průzkum vraku lodi“, získáte odměnu 2 zlaťáky.

Také je zajímavý účetní v posádce, protože pokaždé, když prodáte jedno nebo dvě zboží, získáte další zlaták.

Nepodceňujte loďmistra. Umožňuje vám směnit jedno zboží prostřednictvím kupce. Například můžete směnit fúru levného dřeva za sud velmi potřebného vína. Pokud máte navíc i účetního, získáváte jeden zlaták za každou obchodní transakci.

Členové posádky a jejich výhody

Pokud si najmete jednoho člena posádky a jeho figurku umístíte do příslušného otvoru, nemůžete ji později přesunovat. Vedle každého otvoru je symbol označující výhodu, kterou můžete následně využívat, vložíte-li tam člena posádky.

Loďmistr



Při použití karty kupce můžete nakoupit či prodat až dva kusy zboží. Nebo můžete jedno zboží nakoupit a jiné prodat.

Účetní



Pokaždé, když prodáte 1–2 zboží, získáte jeden zlaták navíc.

Dělostřelec



Pokud na bitevní kostce padnou dva modré body, zasáhli jste cíl dvakrát.

Pokladník



Příspěvek pro chudé: Pokud nemáte žádné zlatáky, když jste na tahu, dostanete 2 zlatáky místo jednoho.

Pozorovatel



Můžete se podívat na vrchní kartu hromádky s kartami moře náležející k cílovému přístavu, který jste si vybrali pro obchodní výpravu. Pokud se vám karta nelíbí, můžete ji umístit dospodu balíčku a nebude se počítat do vaší výpravy.

Herní materiál

64 dřevěných hracích komponentů:

- 16 členů posádky (světle modrá)
- 8 pirátských kapitánů (tmavě modrá)
- 8 pytlů soli (bílá)
- 8 pytlů obilí (žlutá)
- 8 sudů vína (fialová)
- 8 fúr dřeva (zelená)
- 8 košů ryb (šedá)

1 bílá kostka pro události

1 černá bitevní kostka

40 bodovacích kostek (10 ks od každé barvy)

8 předseknutých kartonových archů obsahujících:

- 4 lodě (skládající se z trupu, paluby, stěžně, podpěry, pozorovacího koše a plachty)
- 16 kanónů
- 8 obchodních dopisů
- 24 karet moře
- 30 zlatáků s hodnotou 1
- 12 zlatáků s hodnotou 5

1 skórovací tabulka pro zaznamenávání vítězných bodů.



Autor: Klaus Teuber, narozený 1952, žije poblíž Darmstadtu v Německu. Je jedním z nejúspěšnějších autorů her na světě.

Čtyři z jeho her obdržely titul „Hra roku“ včetně jeho velmi úspěšné hry „Osadníci z Katanu“.

Jeho hra „Námořníci z Nordenu“ nabízí vzrušující

dobrodružství pro celou rodinu. 3D lodi, které vyvinul, umožňují hráčům dostat se velmi osobitým způsobem do světa pirátů a objevitelských výprav.

Design: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Licence: Catan GmbH

www.catan.com

Art: Franz Vohwinkel

Graphic Design: Imelda and Franz Vohwinkel

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz

VYROBENO V NĚMECKU

