

Zátoka obchodníků

Tajná skrýš



Tajná skrýš

Vítejte v Tajné skrýši, truhle plné pokladů, kde najdete mnoho drobností, které lze přidat do hry Zátoka obchodníků. Čeká vás celá řada modulů, jež můžete do hry zakomponovat jednotlivě či všechny naráz, a osvěžit si tak herní zážitek nebo najít

dokonalou kombinaci pro svoji herní skupinu. Vyznavače sólové hry jistě potěší nový materiál: kniha dvanácti tematických scénářů a balíček karet sólových výzev, které zvyšují obtížnost hry.

HERNÍ MATERIÁL

- 12 karet prohnanosti
- 11 karet lotrů
- 48 karet měšťanů
- 8 kusů šedého zboží lotrů
- 3 trojrozměrné lodě
 - ▶ 1 “dvojmístná”
 - ▶ 2 “pětimístné”
- 8 karet přípravy lodí
- 4 oboustranné desky síní hojnosti
- 1 oboustranná deska doupěte zlotřilosti
- 1 deska slavnosti na Dračím ostrově
- 5 figurek vůdců cechů
- 12 karet sólových výzev
- kniha sólových scénářů

NOVÉ KARTY PROHNANOSTI

Těchto 12 nových karet prohnanosti můžete jednoduše zamíchat mezi ostatní karty prohnanosti. Také můžete z původního balíčku odebrat 12 karet s jedním symbolem prohnanosti a nahradit je těmito kartami.

Tyto karty se vyznačují tím, že na nich najdete více než 1 symbol prohnanosti. Navíc je lze kdykoli odhodit, pokud zaplatíte poplatek vyobrazený na kartě. Poplatek vyobrazený na kartě se vždy týká pouze karty, na které je vyobrazený, a nelze jej využít k odhození jiné karty. Pokud platíte zboží z výkladní skříně, vraťte jej do své zásoby.



NOVÉ KARTY LOTRŮ

V Zátocě obchodníků najdete nespočet zlotřilých individuů. A když jste otevřeli tajnou skrýš, vypustili jste do světa hordu lotrů! Než se na začátku hry rozhodnete, kterou kartu lotrů použijete, dobře zvažte, jak ovlivní hru: někteří lotři hru prodlužují, jiní zkracují, někteří tlumí konflikt mezi hráči, jiní jej rozdmýchávají. Vyberte ty lotry, kteří vyhovují vaší herní skupině!

4. Piráti



Příprava hry: 4 v pytlíku, 3 v doupěti

Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Když zakotvíte loď s jedním či více lotry, okamžitě získáte 3 zlata za každého lotra na této lodi.

Doporučení měšťané: Podsvětí + ?

Stánkař: Získá 3 zlata za každého lotra na kterékoli lodi, kterou zakotví.

5. Kraken



Příprava hry: 1 v pytlíku, 4 v doupěti

Vyplutí: Nelze umístit do lodi, vraťte do pytlíku.

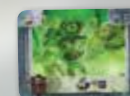
Poznámka: Symbol „+ ?“ u „doporučených měšťanů“ znamená, že máte vybrat 1 další sadu měšťanů dle vlastního uvážení.

Efekt: Když vytáhnete lotra z pytlíku, okamžitě jej do pytlíku vraťte. Poté vezměte 1 zákazníka z některé lodi na moři a umístěte jej do vod zátoky, čímž jej natrvalo odstraníte ze hry.

Doporučení měšťané: Legendy + ?

Stánkař: Kraken není vhodný pro sólovou hru.

6. Duše námořníků



Příprava hry: 4 v pytlíku, 1 v doupěti

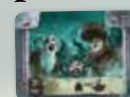
Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Všechny zákazníky z nezakotvené lodě, na které byl alespoň 1 lotr, přesuňte do doupěte, nikoliv do cechovních domů.

Doporučení měšťané: Námořníci + ?

Stánkař: Když rozhodujete, kam umístit vytaženého lotra, použijete symboly pozice, ale berte v potaz pouze lodě s lotry. Pokud v žádné lodi lotr není, použijte symboly pozice jako obvykle.

7. Šedí chodci



Příprava hry: 5 v pytlíku, 3 v doupěti

Vyplutí: Lze umístit na loď.

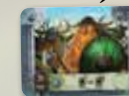
Efekt: Když vytáhnete lotra, musíte jej umístit na loď, na které již je alespoň 1 lotr, pokud je to možné.

Doporučení měšťané: Podsvětí + ?

Stánkař: Když rozhodujete, kam umístit

vytaženého lotra, berte v potaz pouze lodě s lotry. Pokud takové lodě nejsou, použijte symboly pozice jako obvykle.

8. Nájezdníci



Příprava hry: 4 v pytlíku, 2 v doupěti

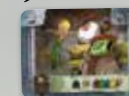
Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Když zakotvíte loď s jedním či více lotry, smíte si dobrat 1 kartu prohnanosti a aktivovat okamžitou schopnost 1 karty měšťana v řadě na náměstí. Poté odeberte tuto kartu z řady a umístěte ji do spod balíčku měšťanů. Doplňte novou kartu na náměstí dle běžných pravidel.

Doporučení měšťané: Řemeslníci + ?

Stánkař: Nikdy nevyužije efekt těchto lotrů.

9. Šarlatáni



Příprava hry: 4 v pytlíku, 3 v doupěti

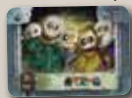
Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Během fáze obchodu se lotři na molech považují za zákazníky každé barvy, která na daném mole jinak není. Jinými slovy, každý lotr se naráz považuje za zákazníka všech barev zákazníků, které na molu nejsou.

Doporučení měšťané: Námořníci + ?

Stánkař: Využije tohoto efektu jako každý jiný hráč.

10. Dvojníci



Příprava hry: 5 v pytlíku, 3 v doupěti

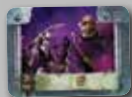
Vyplutí: Nelze umístit do lodi, vraťte do pytlíku.

Efekt: Když vytáhnete z pytlíku lotra, okamžitě jej umístěte do libovolného cechovního domu (*nikoliv do doupěti*). Poté vezměte 1 dobrodruha z daného cechovního domu (*pokud je to možné*) a vraťte jej do pytlíku.

Doporučení měšťané: Legendy + ?

Stánkař: Stánkař se řídí pravidlem efektu a cechovní dům určí pomocí symbolů pozice.

11. Vrahouni



Příprava hry: 4 v pytlíku, 2 v doupěti

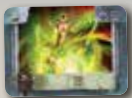
Vyplutí: Nelze umístit do lodi, vraťte do pytlíku.

Efekt: Když vytáhnete z pytlíku lotra, okamžitě odstraňte 1 kartu měšťana z řady na náměstí. Doplněte ji dle běžných pravidel.

Doporučení měšťané: Místní + ?

Stánkař: Stánkař se řídí pravidlem efektu a kartu měšťana určí pomocí symbolů pozice.

12. Černokněžníci



Příprava hry: 4 v pytlíku, 2 v doupěti

Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Když zakotvíte loď s jedním či více lotry, okamžitě posuňte svůj ukazatel času o 1 hodinu vpřed.

Doporučení měšťané: Úředníci + ?

Stánkař: Stánkař také posune svůj ukazatel času o 1 hodinu, pokud zakotví loď s 1 či více lotry.

13. Zloději myslí



Příprava hry: 3 v pytlíku, 3 v doupěti

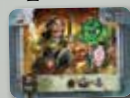
Vyplutí: Nelze umístit do lodi, vraťte do pytlíku.

Efekt: Když vytáhnete z pytlíku lotra a umístíte jej na loď, smíte si dobrat 1 kartu prohnání a vrátit 1 dobrodruha z této lodi zpět do pytlíku.

Doporučení měšťané: Řemeslníci + ?

Stánkař: Nikdy nevyužije efekt těchto lotrů.

14. Fanoušci



Příprava hry: 3 v pytlíku, 3 v doupěti

Vyplutí: Lze umístit na loď.

Efekt: Když vytáhnete z pytlíku lotra, musíte jej umístit na poslední volné místo lodi a zakotvit ji, pokud je to možné. Jinak umístěte dle běžných pravidel.

Doporučení měšťané: Podsvětí + ?

Stánkař: Když rozhodujete, kam umístit vytaženého lotra, berte v potaz pouze loď, které by po umístění lotra zakotvily. Pokud takové loď nejsou, použijte symboly pozice jako obvykle.

SADY MĚŠŤANŮ



Zátoka obchodníků láká řadu proslulých řemeslníků a legendárních osobností. Ale ve městě také bují černý trh a špína ještě mnohem horší – byrokrati. Tyto nové sady můžete přidat ke stávajícím sadám měšťanů a libovolně je kombinovat při přípravě hry. Zkuste najít kombinaci, která vyhovuje vkusu vaší herní skupiny.



Úředníci



Aktivujte 1 libovolnou schopnost na své desce zaměstnanců.

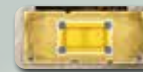


V libovolném pořadí aktivujte libovolný počet schopností na své desce zaměstnanců.

Poznámka: Efekty těchto měšťanů lze použít i na schopnosti, ke kterým nemáte přiřazené karty měšťanů.



Řemeslníci



Přesuňte 1 velké zboží odpovídající barvy ze své zásoby do své výkladní skříně.



Přesuňte 1 velké zboží odpovídající barvy ze své zásoby do své výkladní skříně. Zároveň vyberte a odhodte 1 kartu prohnání.



Přesuňte 1 malé zboží odpovídající barvy ze své zásoby do své výkladní skříně. Zároveň vyberte a odhodte 1 kartu prohnání.



Přesuňte 1 malé zboží odpovídající barvy ze své zásoby do své výkladní skříně. Zároveň vyberte a odhodte 2 karty prohnání.



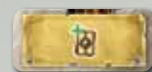
PODSVĚTÍ

PŘÍPRAVA HRY:

Během přípravy hry poblíž herního plánu utvořte společnou zásobu šedého zboží lotrů. Použijete jej během hry. Šedé zboží lotrů prodáváte jako každé jiné zboží, ovšem pouze lotrům a na libovolném molu.



Přesuňte 1 šedé zboží lotrů ze společné zásoby do své výkladní skříně.



Okamžitě proveďte akci zaměstnání/nahrazení měšťanů. Řadu karet na náměstí doplníte až po dokončení této akce.



Legendy



Získejte 3 zlata.



Doberte si 1 kartu prohnání.

ŠEDÉ ZBOŽÍ LOTRŮ

Těchto 8 kusů zboží lotrů použijete, pouze pokud hrajete se sadou měšťanů „podsvětí“.



Základní hodnota tohoto zboží je 12 zlat. Během fáze obchodu je smíte prodat lotrům na libovolném molu. Při prodeji násobíte cenu zboží lotrů jako při prodeji běžného zboží.

Příklad: Prodáváte 1 šedé zboží lotrů třem lotrům. Získáte tedy 36 zlat (12 × 3). Pokud máte získat zboží lotrů, okamžitě jej umístěte do své výkladní skříně. Pokud zboží lotrů prodáte, vraťte jej zpět do společné zásoby.

NOVÉ LODĚ

V Plazím zálivu byly spatřeny 3 nové lodě. Malý člun – sotva dost velký pro dva – a dvě obří lodě schopné pojmut 5 dobrodruhů.


Dvojmístná loď

- Pokud hrajete s touto lodí, umístěte ji vždy na začátku kola pod Ostrov draků, nikoliv po stranách ostrova jako ostatní.
- Během fáze vyplutí neumísťujte na tuto loď žádné dobrodruhy.
- Když zaplníte dvojmístnou loď, smíte ji zakotvit u libovolného mola, nezávisle na tom, jestli již je u tohoto mola zakotvená loď nebo ne.

- ▶ Dvojmístná loď po zakotvení nezabírá místo u mola.



- Dobrodruhy z této lodi přidejte ke stávajícím dobrodruhům na molu, pokud tam nějakí jsou.
- Pokud zaplníte všechna místa u všech mol, ale dvojmístná loď stále nebyla zakotvena a nachází se na ní 1 dobrodruh, přesuňte tohoto dobrodruha do odpovídajícího cechovního domu, popř. do doupěte. Pokud jsou již u všech míst zakotveny lodě, nelze již na dvojmístnou loď umísťovat dobrodruhy.

POZNÁMKA PRO SÓLOVOU HRU: Pokud používáte dvojmístnou loď, stánkař se vždy zaměří na dvojmístnou loď, pokud má symbol pozice  a zároveň provádí nalodění.



Pětimístné lodě

- Pokud používáte pětimístné lodě, vyřadte ze hry 2 čtyřmístné lodě. Poté umístěte 1 pětimístnou loď na každou stranu Dračího ostrova. Pětimístné lodě umístěte vždy mezi dvojici čtyřmístných lodí.
- Pokud zároveň hrajete s dvojmístnou lodí, umístěte během fáze vyplutí do každé pětimístné lodi 3 dobrodruhy, namísto obvyklých dvou.
- Pokud nehrajete s dvojmístnou lodí, umístěte během fáze vyplutí do každé pětimístné lodi 2 dobrodruhy.

Poznámka: Dbejte na správné rozmístění dobrodruhů do pětimístných lodí v závislosti na tom, zda je ve hře dvojmístná loď, nebo ne.

VARIANTA

Hrajete-li ve větším počtu hráčů, může vaší herní skupině více vyhovovat, pokud ve fázi vyplutí umístíte do pětimístných lodí 2 dobrodruhy, i když je ve hře dvojmístná loď.



KARTY PŘÍPRAVY LODÍ

Díky těmto 8 kartám můžete mít v každém kole jedinečnou konfiguraci lodí na moři.

PŘÍPRAVA HRU

Zamíchejte všech 8 karet a náhodně vyberte 3 z nich. Z těchto 3 karet utvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu. Tento malý balíček se nazývá „lodní balíček“. Zbylých 5 karet přípravy lodí vraťte zpět do krabice.

FÁZE VYPLUTÍ

Než umístíte dobrodruhy na lodě, otočte horní kartu z lodního balíčku. Připravte lodě podle nákresu na kartě. Na konci fáze vyplutí vraťte otočenou kartu zpět do krabice.



SÍNĚ HOJNOSTI

Tyto 4 destičky představují další cíl, ke kterému můžete spět. Na konci hry totiž odmění ty hráče, kteří mají nejvíce cechovních symbolů jednotlivých barev.

PŘÍPRAVA HRU

Umístěte destičky poblíž herního plánu, otočené na stranu se 2 cechovními symboly.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Pro každou barvu cechovního domu určete, který hráč má nejvíce cechovních symbolů této barvy. Hráč s nejvyšším počtem cechovních symbolů získá patřičnou destičku síně hojnosti a spolu s ní 2 cechovní symboly navíc. Pokud se o nejvyšší počet symbolů dělí více hráčů, otočte patřičnou síň hojnosti na stranu s 1 cechovním symbolem. Všichni hráči, kteří se o prvenství dělí, získají 1 cechovní symbol navíc.

Poznámka: Nezapomeňte, že cechovní symboly jsou kulaté symboly, které najdete na kartách měšťanů a prohnanosti. Nejedná se o symboly sponzorů, které mají tvar štítu a nachází se na deskách obchodů.

DOUPĚ ZLOTŘILOSTI

Doupě zlotřilosti funguje podobně jako Síň hojnosti popsané výše. Pokud použijete tento modul, hráč s největším počtem symbolů prohnanosti může utrpět obrovský postih.

PŘÍPRAVA HRU

Umístěte destičku Doupěte zlotřilosti poblíž herního plánu, otočenou na stranu s 5 symboly prohnanosti.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráč s nejvyšším počtem symbolů prohnanosti získá destičku Doupěte zlotřilosti a spolu s ní 5 symbolů prohnanosti navíc. Pokud se o nejvyšší počet symbolů dělí více hráčů, otočte Doupě zlotřilosti na stranu se 2 symboly prohnanosti. Všichni hráči, kteří se o prvenství dělí, získají 2 symboly prohnanosti.



SLAVNOST NA DRAČÍM OSTROVĚ

Díky tomuto modulu můžete na loď umístit předem připravené dobrodruhy, namísto náhodného tahání z pytlíku. Pokud tak ovšem chcete učinit, nebude to zadarmo.

PŘÍPRAVA HRU

Umístěte destičku Slavnosti na Dračím ostrově tak, aby překryla Dračí ostrov.

FÁZE VYPLUTÍ

Jakmile umístíte na loď patřičný počet dobrodruhů, umístíte zákazníky na Slavnost na Dračím ostrově. Postupně tahejte z pytlíku zákazníky a umísťujte je na Slavnost na Dračím ostrově, dokud není na Slavnosti celkem 8 zákazníků. Lotry nelze umístit na Slavnost. Pokud je vytáhnete, vraťte je do pytlíku.

FÁZE VÝROBY

Vždy když máte vytáhnout dobrodruha z pytlíku (v rámci akce *nalodění*), smíte namísto tahání z pytlíku vybrat a umístit zákazníka ze

Slavnosti na Dračím ostrově. Pokud tak učiníte zaplatte poplatek – ve formě dobrání 1 karty prohnanosti – a umístěte vybraného zákazníka jako běžného zákazníka během akce nalodění. Poplatek za umístění zákazníka ze Slavnosti činí 1 kartu prohnanosti, protože k odlákání zákazníků ze Slavnosti používáte nekalé praktiky.

Pokud vyprázdníte pytlík dobrodruhů, ale na Slavnosti na Ostrově draku se nacházejí dobrodruzi, přesuňte všechny dobrodruhy ze Slavnosti do pytlíku.



VŮDCI CECHŮ

Vůdci cechů jsou speciální dobrodruzi, kteří se považují za 2 zákazníky dané barvy, resp. 2 lotry. Za 2 se považují pro většinu účelů, jako je prodej zboží, určení sponzorských darů a během závěrečného bodování. Pokud je chcete použít, vytáhněte z pytlíku 1 dobrodruha v každé barvě a nahraďte je vůdci cechů.

Efekty karet lotrů jsou vždy dobrovolné a nelze je provést dvakrát nebo zdvojnásobit, pokud je aktivujete pomocí vůdce lotrů. Ovšem efekty karet, které berou v potaz počet lotrů, považují vůdce lotrů za dva lotry – např. karty č. 4, piráti.

POZNÁMKA PRO HOSTINSKÉHO

- Pro účely určení nejpočetnější barvy se vůdci považují pouze za 1 dobrodruha.
- Vůdci se při umístění do postele nebo ke stolu počítají za 2 dobrodruhy, takže vám přinesou dvojnásobek, pokud je ubytujete. Získáte za ně také dvojnásobný bonus, pokud jsou štangasty. Také se ovšem počítají jako 2 dobrodruzi, pokud jsou ve rvačce.

OBSAH PRO SÓLOVOU HRU Scénáře

Scénáře, které najdete v knize scénářů, obsahují jedinečná pravidla a výzvy pro sólovou hru. Celkem projdete 12 různých scénářů, přičemž mnohé z nich vyžadují použití konkrétních karet lotrů, měšťanů či jiného obsahu z Tajné skrýše.

Pravidla jednotlivých scénářů jsou popsána u jednotlivých scénářů v knize. Pokud si pravidlo v knize scénářů protičečí s pravidlem ze základní hry, vždy má přednost pravidlo v knize scénářů.

Scénáře 10, 11 a 12 jsou kampaňové. Máte je hrát postupně se stejným obchodníkem, protože některé aspekty přenášíte z jedné hry do druhé.




Karty výzev

Karty výzev představují cíle, kterých se můžete pokusit dosáhnout. Čím déle potrvá,

než výzvu splníte, tím méně zlata za ni získáte. Výzvy, které nesplníte, vás potrestají symboly prohnanosti.

PŘÍPRAVA HRU

Karty výzev rozdělte na dvě hromádky. Jednu čítající 4 karty se symbolem  a druhou čítající 8 zbylých karet. Každou hromádku zamíchejte zvlášť. Balíček výzev utvořte takto: vezměte 2 karty z menší hromádky a umístěte je lícem dolů na stůl. Poté vezměte 4 karty z větší hromádky a umístěte je lícem dolů na karty výzev z menší hromádky, které už leží na stole. Zbylé karty výzev vraťte do krabice, nebudou potřeba.

Otočte lícem vzhůru vrchní kartu z balíčku výzev.

Pod svůj ukazatel času na ciferníku umístěte jeden z ukazatelů času v nepoužité barvě. Vezměte prapor obchodníka ve stejné barvě a umístěte jej vedle balíčku výzev jako připomínku.

FÁZE VÝROBY – SPLNĚNÍ VÝZEV

Ve svém tahu, ještě před umístěním figurky obchodníka a provedením akce, smíte splnit aktivní výzvu. Některé karty vyžadují ztrátu zboží. Pokud chcete takovou výzvu splnit, přesuňte dané zboží ze své výkladní skříně zpět do zásoby. Jiné výzvy vyžadují přítomnost určitého zboží ve výkladní skříně. Pokud máte ve výkladní skříně potřebné zboží, smíte tuto výzvu splnit a zboží zůstane ve vaší výkladní skříně.

Jakmile splníte výzvu, spočítejte hodiny mezi vaším ukazatelem času a ukazatelem času výzev (počítejte rozdíl po směru hodinových ručiček a počítejte i pole, na kterém se právě nachází váš ukazatel času). Poté získíte odměnu, která je rovna tomuto rozdílu (a pokud vůbec máte na odměnu nárok):

- Pokud vás od ukazatele výzev dělí 0–6 hodin, získíte patřičný obnos zlata. Poté vraťte splněnou kartu výzvy zpět do krabice.
- Pokud vás dělí přesně 7 hodin, dejte kartu výzvy stranou, lícem vzhůru.
- Pokud vás dělí 8 a více hodin, otočte kartu lícem dolů a vraťte ji dospodu balíčku výzev.

Poté otočte vrchní kartu z balíčku výzev. Toto je nová aktivní výzva. Nakonec přesuňte ukazatel času výzev pod svůj ukazatel času.

Pokud máte umístit myšku na pole s ukazatelem času výzev, posuňte ukazatel času výzev o 1 pole vpřed.

Pokud váš ukazatel času doputuje až k ukazateli času výzev, vezměte si kartu prohnání, otočte aktivní výzvu lícem dolů a vraťte ji dospodu balíčku karet výzev. Otočte novou kartu výzvy.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

- Za každou kartu, která je stále v balíčku karet výzev, získáte 2 symboly prohnání (včetně aktivní výzvy).
- Za každou kartu výzvy, která je odložená stranou, získáte 1 symbol prohnání.

Příklad: Pokud nesplníte žádné výzvy, získáte 12 symbolů prohnání, 2 za každou ze šesti karet, včetně aktivní karty výzvy.

POZNÁMKA PRO HOSTINSKÉHO

Hostinský není schopen splnit jednu z karet výzev. Pokud hrajete za hostinského, nepoužívejte kartu, která vyžaduje 4 velká zboží naráz.



Tvůrci

Námět: Carl Van Ostrand

Autoři hry: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, a Drake Villareal

Vývoj: Jonny Pac & Drake Villareal

Sólový mód: Drake Villareal & Jonny Pac

Ilustrace: Mihajlo Dimitrievski – Mico

Dodatečné ilustrace: Bojan Drango

Grafická úprava: Bojan Drango

Modely figurek: Silviu Avram

Trojrozměrné kartonové prvky: John Shulters

Pravidla: Tarrant Falcke & Stella Jahja – Meeple University

Grafický návrh a úprava pravidel: Melissa Delp & Will Meadows – Tantrum House

Dodatečné úpravy pravidel: Drake Villareal & Jonny Pac

Výroba: Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, a Maja Denkov

Původní vydání: Final Frontier Games

Původní vývoj hry: John Brieger

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



Nejdražší Fenestro,
ne jednou, ale dvakrát
obejdi hodiny.
Chceš-li si pohrát,
neboj se myšiny.

7 5 5 9 4 9 5 
8 5 10 10 1 4 5 8
2 4 1 7 10 5 4 5 8
9 4 1 2  3 

~ Vědma