



5 MINUTOVKA ONE PIECE

PRAVIDLA

SRDEČNÝ POZDRAVY
Z VELKÝ HRÁZE!

Se svou pirátskou posádkou hledejte dobrodružství v této svižné kooperativní karetní hře. Vyberte si ostrov a vyřešte všechny výzvy z jeho balíčku dobrodružství, abyste společně vyhráli... a to vše za pouhých 5 minut!

Ve hře nejsou žádné tahy: se svou posádkou závodíte s neúprosným časem a snažíte se vykládat symboly shodně s těmi na lodi *Plovoucí Merry*.

JSTE PŘIPRAVENI VYPLOUT?



PIRÁTSVÍ
Je věčný!!!

XOXOXO
MONKEY D LUFFY

HERNÍ MATERIÁL



Herní deska (ze dvou částí)



5 balíčků karet dobrodružství
(celkem 42 karet)



1 balíček karet výzev
(40 oboustranných karet)



6 podložek hráčů



6 balíčků karet postav
(po 25 kartách)

PŘÍPRAVA HRY

1. Sestavte loď *Plovoucí Merry* a umístěte ji tak, aby na ni všichni dosáhli.

2. Zamíchejte balíček oboustranných karet výzev. Umístěte je nad loď *Plovoucí Merry*.

4. Všichni hráči si vyberou podložku postavy a obdrží odpovídající balíček karet postav. Balíček zamíchejte a umístěte jej před sebe, pak si doberte do ruky 5 karet. Vedle balíčku ponechte místo na odhazovací hromádku.

8 REŽIM PRO DVA HRÁČE:

Každý hráč si vezme navíc druhou podložku postavy a balíček karet postav. Když vám dojdou karty v prvním balíčku a máte si dobrat další karty, vyměňte je za svůj záložní balíček člena posádky a podložku postavy.



3.

Vyhledejte balíček karet dobrodružství označený „Logov“.
Odložte kartu s nápisem BOSS (Smoker) stranou, zamíchejte zbytek karet a položte je na ni.

5.

Ve hře budete potřebovat měřit čas. Připravte si oficiální aplikaci (viz QR kód na konci pravidel), případně použijte časovač na svém telefonu.
Jakmile budete připraveni hrát, odhalte první kartu z balíčku karet dobrodružství a spusťte časovač. Hodně štěstí!

JAK HRÁT

Abyste na ostrově uspěli, bude muset vaše posádka zdolat všechny karty v balíčku karet dobrodružství, než čas vyprší!

NASTAVTE ČASOVAČ

Nastavte časovač podle počtu hráčů:

HRÁČI	DOBA	
2	→ 6:30 min.	Obtížnost můžete také upravit přidáním nebo odebráním času:
3	→ 6:00 min.	
4	→ 5:00 min.	Mariňák (snadná) +2:00 min.
5	→ 4:00 min.	Slamák (těžká) -1:00 min.
6	→ 3:30 min.	Král pirátů (velmi těžká) -2:00 min.

ODHALTE KARTU DOBRODRUŽSTVÍ

Balíček karet dobrodružství představuje různá setkání, kterým budete na své cestě po ostrově čelit.

Otočte vrchní kartu balíčku karet dobrodružství.



- Pokud je to **SPOJENEC** (symbol dvou lidí), vyberte hráče, který si ho nechá.
- Pokud má karta symbol **!**, okamžitě proveďte, co se na ní píše.
- Karty bez symbolu **!** mají trvalé efekty, které platí, dokud nejsou poraženy.

Většina karet dobrodružství má **hodnotu výzvy** vyznačenou v levém horním rohu karty symbolem **X**. Abyste kartu dobrodružství porazili, musíte nasbírat tolik symbolů **X**, kolik je hodnota výzvy dané karty.

Symbol X lze získat dvěma způsoby:

1. Zdoláním karty výzvy.
2. Zahráním akční karty nebo spojence se symbolem **X**.

ZDOLÁVEJTE KARTY VÝZVY

Chcete-li zdolat kartu výzvy a získat její symbol **X**, hrajte karty symbolů z ruky na loď *Plovoucí Merry*, dokud se pořadí symbolů na palubě nebude shodovat s pořadím symbolů na kartě výzvy. Symboly mohou pocházet i od více hráčů. (Více podrobností viz *Karty výzvy* na straně 7.)



Zahrajte symboly, které se budou shodovat s pořadím symbolů na kartě výzvy.

Jakmile se vrchní karty na hromádkách na lodi *Plovoucí Merry* shodují s pořadím symbolů na kartě výzvy, výzvu jste zdolali! Přesuňte ji ihned vedle aktuální karty dobrodružství a odhalte další výzvu.

Symboly na lodi *Plovoucí Merry* mezi jednotlivými výzvami zůstávají, takže pokud budete mít štěstí, můžete shodné symboly použít opakovaně pro více karet výzvy.



Symboly se také dají přesouvat mezi hromádkami pomocí určitých schopností a akčních karet (více podrobností viz *Karty hráče* na straně 5).

PORAZTE KARTU DOBRODRUŽSTVÍ

Jakmile se vedle aktuální karty dobrodružství objeví počet symbolů  rovný její hodnotě výzvy , danou kartu jste porazili!



Odsuňte ji stranou spolu se všemi kartami se symbolem  použitými k jejímu poražení – kartami výzev, spojenci a akčními kartami – a odhalte další kartu dobrodružství (vaše karty se symboly na lodi *Plovoucí Merry* zůstávají).

PRAVIDLA HRANÍ KARET

Kartu se symbolem můžete vždy zahrát na kteroukoli ze čtyř hromádek na lodi *Plovoucí Merry* bez ohledu na to, co je zobrazeno na kartě výzvy. To znamená, že můžete vždy zahrát například symbol Skoku , i když ho karta výzvy nevyžaduje. Můžete to udělat, pokud se chcete zbavit nechtěných karet na ruce, ale dejte si pozor! Snadno se tak stane, že vám dojdou karty v balíčku.

Karty nemůžete odhazovat, pokud vám to jiná karta nebo schopnost nepřikáže.

Jakmile kartu vyložíte, je zahráná a nelze si ji už vzít zpět. Než ji ale zahrajete, můžete ji ukázat ostatním hráčům.

VÍTĚZSTVÍ

Jakmile porazíte poslední kartu v balíčku karet dobrodružství, gratulujeme – vaše posádka vyhrála!

Ale čeká vás ještě více dobrodružství: kdykoli se budete cítit na novou výzvu, připravte si další balíček dobrodružství...

- Všichni hráči si vrátí zpět všechny své karty postavy do balíčku. Můžete přidávat nebo odebírat hráče a/nebo si vyměňovat postavy, pokud chcete.
- Znovu zamíchejte karty výzev. Můžete libovolně kombinovat rub a líc.
- Připravte další ostrov, doberte si 5 karet a připravte si časovač. Hodně štěstí při zdolávání dalších ostrovů!

PROHRA

Existují dva způsoby, jak může vaše posádka při svém dobrodružství selhat:

- Pokud vyprší čas.
- Pokud už hráči nemají žádnou možnost, jak porazit aktuální kartu dobrodružství: nezbyvají jim žádné karty, nemají žádné užitečné schopnosti k použití a ani žádné možnosti, jak se dostat dál.

Pokud se ocitnete v kterékoli z těchto situací, vaše posádka selhala! Resetujte časovač, znovu roztřídte karty do svých balíčků postav a zkuste to znovu!



KARTY HRÁČŮ

SCHOPNOSTI POSTAV

Schopnosti na vašich podložkách postav jsou efekty, které můžete použít kdykoli během svých dobrodružství. Vyžadují odhození karty na odhazovací hromádku, abyste je mohli použít, ale můžete je opakovat, dokud máte co odhazovat.



KARTY SE SYMBOLY

Karty se symboly představují různé akce, které může vaše posádka podniknout k dokončení výzvy. Například některé výzvy vyžadují hrubou sílu nebo statečnost, zatímco jiné vyžadují obratnou mluvu nebo rychlé myšlení.

Různé způsoby řešení problémů jsou vyjádřeny pěti typy karet se symboly:



Úder pěstí (red fist), **Mluvení** (blue speech bubble), **Meč** (green sword), **Mince** (yellow coin) a **Skok** (purple foot).

Karty se speciálními symboly

Některé karty se symboly na sobě mají speciální symboly. Ty poskytují některé další volitelné výhody.

Ulož si (hand icon): Tuto kartu si můžete uložit lícem nahoru před sebe. Uložené karty můžete hrát, jako byste je měli v ruce, nebo je můžete odhodit, abyste zaplatili za schopnosti postav a akční karty, jako je například Namin *Úplatek*. Uložené karty jsou chráněny před efekty, které vás nutí odhodit karty z ruky. Počet karet, které můžete mít takto uložené, není nijak omezen.

Přesuň (hand icon): Když zahrajete kartu se symbolem Přesuň, můžete navíc přesunout horní kartu z libovolné hromádky na palubě lodi *Plovoucí Merry* na jinou hromádku.

AKČNÍ KARTY

Každá postava má vlastní sadu akčních karet, které mají při zahrání speciální jednorázový efekt.



Většina akčních karet má symbol **Ulož si** (hand icon). Jakmile je jednou zahrajete, odhodíte je přímo na svou odhazovací hromádku. Jakékoli akční karty se symbolem **X** se místo toho hrají vedle aktuální karty dobrodružství.

Pokud nemůžete zaplatit cenu nebo splnit podmínku akční karty, kterou jste zahráli, stále se přesune na vaši odhazovací hromádku, ale nebude mít žádný efekt a neudělá nic (i když má symbol **X**).

DOPLNĚNÍ RUKY

Kdykoli máte v ruce méně než 5 karet, můžete si doplnit ruku, dokud nebudete mít 5 karet. Uložené karty se do limitu vaší ruky nezapočítávají.

Pokud vám karta nebo schopnost umožňuje dobrat si karty, můžete si nejprve doplnit ruku a teprve poté dobrat tyto další karty.

DOŠLY VÁM KARTY?

Pokud vám dojdou karty v ruce i v balíčku, můžete pokračovat ve hře a používat schopnosti, ale nemůžete získávat nové karty, pokud vám to neumožňuje jiná schopnost. Využijte své karty na maximum, aby vám nedošly!

BALÍČEK KARET DOBRODRUŽSTVÍ

Balíček karet dobrodružství představuje různá setkání, kterým budete na své cestě po ostrově čelit.

Počínaje Logovem se budete po každé hře přesouvat z jednoho ostrova na druhý, a to v tomto pořadí:



Logov → Dvojmys → Whiskový vrch → Zahrádka → Bubnový ostrov

Existují 4 typy karet dobrodružství:

NEPŘÁTELÉ

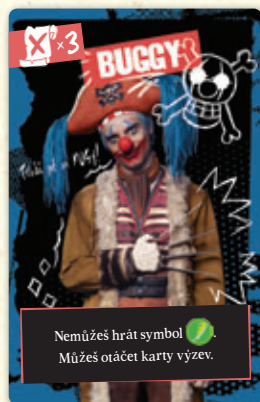
Nepřátelé jsou nejčastějším typem karet, se kterými se setkáte. Každý z nich má obtížnost výzvy, která je označena symbolem v rohu.

Obtížnost výzvy udává, kolik symbolů je potřeba k poražení nepřítele.

Například Buggy vyžaduje k poražení 3 symboly .

Symbol může pocházet z jakékoli kombinace výzev, spojenců a/nebo akcí.

Nepřátelé mají často trvalé schopnosti, které se aktivují, jakmile je karta odhalena, a trvají, dokud nejsou poraženi.



UDÁLOSTI

Události fungují stejně jako nepřátelé, ale obvykle jsou označeny symbolem , což označuje akci, kterou musejí všichni hráči provést, než se pokusí kartu porazit.



SPOJENCI

Ne všechny karty v balíčku dobrodružství budete muset zdolat jako výzvu! Některé jsou spojenci, kteří se dočasně připojí k vašemu týmu, aby vám pomohli.

Když se odhalí karta spojence, vyberte hráče, který si kartu uloží před sebe.

Spojence můžete kdykoli zahrát pro jednorázový efekt. Pokud spojenec poskytuje symbol , zahrajte jeho kartu kdykoli tak, že ji umístíte vedle aktuální karty dobrodružství, jako by se jednalo o splněnou výzvu.

V opačném případě po použití schopnosti spojence otočte jeho kartu lícem dolů, abyste označili, že již byla v této partii použita.

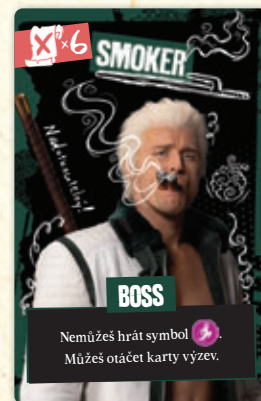


BOSSOVÉ

Poslední kartou v každém balíčku dobrodružství bude boss.

Boss je poslední překážkou, kterou musíte překonat před dokončením ostrova, a je těžší než jakákoli jiná karta dobrodružství v balíčku.

Při přípravě hry nezapomeňte kartu s označením BOSS umístit na spodek balíčku karet dobrodružství.



KARTY VÝZEV

Vaše posádka musí čelit výzvám, aby překonala většinu karet dobrodružství! Abyste zdolali výzvu, musí se sekvence symbolů na kartě výzvy shodovat s kartami se symboly, které zahrajete na palubu lodi *Plovoucí Merry*.

Nezáleží na tom, kdy jednotlivé symboly zahrajete. Stačí, aby vrchní karty čtyř hromádek na palubě lodi *Plovoucí Merry* obsahovaly čtyři symboly na kartě výzvy, zleva doprava:



Vrchní karta každé hromádky na palubě lodi *Plovoucí Merry* odpovídá symbolu ve stejném pořadí jako na kartě výzvy.



Vaše posádka zahrála správné symboly, ale v nesprávném pořadí.

Jakmile vrchní karty všech čtyř hromádek karet na palubě lodi *Plovoucí Merry* odpovídají pořadí symbolů na kartě výzvy, přesuňte tuto kartu výzvy vedle aktuální karty dobrodružství. Tím se odhalí následující karta výzvy.

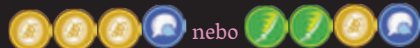
Pokud vrchní karta jedné nebo více hromádek na palubě lodi *Plovoucí Merry* již obsahuje odpovídající symbol pro novou kartu výzvy, tím lépe! Můžete je prostě použít, aniž byste museli na tyto hromádky hrát nové karty. Některé karty postav mohou obsahovat dva různé symboly.



SADY

Někdy uvidíte na kartách výzvy sady symbolů . Sady vyžadují, abyste zahráli více kopií libovolného symbolu, který si vyberete.

Například  lze porazit pomocí



ZACÍLENÍ

Některé efekty zacílí  na symbol na kartách výzvy.

To vám dává nový způsob, jak výzvy zdolat: namísto toho, abyste museli jednotlivé symboly standardně sestavit v zadaném pořadí v dané výzvě, můžete výzvu zdolat tak, že dvakrát zahrajete tento zacílený symbol!



Pokud jsou například zacílené symboly meče, pak kdykoli má výzva symbol meče, můžete do toho jít naplno a zahrát jeden symbol meče na druhý namísto toho, abyste museli vyskládat všechny čtyři symboly.

Důležité: Aby se zacílení počítalo, musí se požadovaný symbol vyskytovat na aktuální kartě výzvy – a symbol musí být zahráný do správné hromádky v požadovaném pořadí.

SLOVNÍČEK

Karty se symboly: Karty, které přispívají symboly

     na palubu lodi *Plovoucí Merry*.

Ulož si  : Umístěte tuto kartu před sebe, odděleně od své odhazovací hromádky. Uložené karty můžete zahrát kdykoli, stejně jako byste hráli karty z ruky, nebo je odhodit, abyste zaplatili za schopnosti nebo akční karty, jako je například Namin *Úplatek*.

Přesuň  : Když zahrajete tuto kartu, přesuňte horní kartu z jedné hromádky na palubě lodi *Plovoucí Merry* na jinou.

Zacílení  : Namísto toho, abyste museli vyskládat všechny symboly na kartě výzvy, můžete ji splnit tak, že zahrajete zacílený symbol dvakrát (např. zahráním karty se symbolem meče na jiný stejný symbol meče do správné hromádky v požadovaném pořadí).

! : Jednorázový efekt, který se aktivuje ihned po odhalení karty.

X : Většina karet dobrodružství vyžaduje, aby váš tým získal určitý počet těchto symbolů, aby je mohl porazit. Získáte je zdoláváním výzev nebo zahráním určitých akčních karet či spojenců.

SPOJENEC  : Když se odhalí karta spojence, vyberte hráče, který si kartu uloží před sebou. Pokud má symbol , můžete ji zahrát k jakékoli kartě dobrodružství a přispět tak k jejímu porážení. Jinak ji můžete otočit lícem dolů, abyste využili její efekt.

VYSVĚTLENÍ

- Karty dobrodružství s tykáním se vztahují na všechny hráče.
- Pokud má karta určitou cenu, musí ji zaplatit hráč, který ji drží. Například Sanjiho schopnost nebo Namin *Úplatek* vyžadují odhození karty pouze po hráči, který jejich schopnost využívá.
- Karty zahrané na palubu lodi *Plovoucí Merry* zůstávají ve svých hromádkách po celou dobu hry a neodstraňují se mezi kartami výzev ani dobrodružství.
- Pokud nějaký efekt pozastaví časovač, spustí se znovu, jakmile zahrajete kartu nebo použijete schopnost. Doplnění ruky, probírání dalšího postupu, uložení karet nebo nahrazení poražené karty dobrodružství (například pokud jste pozastavili hru hned po její porážce) neznamená, že se časovač znovu spustí.



**Naskenujte kód
a získejte časovač zdarma!**

**Máte ohledně hry nějaké
otázky? Naskenujte kód
a dozvíte se více!**



Česká verze hry
TLAMA games - Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický,
Tomáš Tvrdý, Eliška Schmucková
Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček



Design hry: Connor Reid, AC Atienza Redakce: Peter Nesbitt Produkce: Don Reid Ilustrace: Stephanie Reid, Zachary Whistle

Vyrobeno v Číně. © 2025 Všechna práva vyhrazena. © Eiichiro Oda/SHUEISHA © Netflix/Tomorrow