

HAWAII

Hráči žijí na tomto dobře známém ostrově uprostřed Tichého oceánu. Hlavní ostrov je hustě osídlen a každý se stará o své záležitosti. Rybáři rybaří, surfaři surfují, tanečnice tančí, ovoce roste... Také okolní ostrovy vypadají z hlavního ostrova nádherně a nabízejí mnoho zajímavých míst k návštěvě.

Hráči jako náčelníci dostali půdu od krále ostrova. Nyní musí prokázat své schopnosti a zajistit prosperitu svých vlastních říší. Stavějí chýše a chrámy, pěstují ovoce, loví ryby, podporují umění tanečnic a surfařů, vyhledávají kahuny a získávají tiki. Hráč, který najde nejlepší kombinaci, bude prohlášen za nejschopnějšího vládce a vyhraje hru.

**pro 2 až 5 hráčů od 13 let,
délka hry 60 – 90 minut**



**RIO
GRANDE
GAMES**™

HAWAII

PŘÍPRAVA HRY

Obsah:

1 rám hrací desky a bodovací stupnice v 6 skládacích kusech
10 velkých obdélníkových míst

5 indikátorů kol

1 sáček

25 cenových žetonů (hodnoty 2-6)

10 ostrovů

126 destiček míst

31 dřevěných muší

20 malých (hodnota 1) a

11 velkých (hodnota 5)

35 dřevěných šlápot

30 malých (hodnota 1) a

5 velkých (hodnota 5)

22 dřevěných kusů ovoce

20 malých (hodnota 1) a

2 velké (hodnota 5)

5 bodovacích žetonů 50/100

A v 5 hráčských barvách:

5 hráčských desek

5 hráčských zástěn

5 rybářských člunů

5 náčelníků

10 podnáčelníků

1. Hráči složí 6 skládacích kusů, čímž vznikne rám hrací desky. Pak zamíchají lícem dolů 10 obdélníkových míst a vyloží je lícem nahoru do rámu. Začnou vlevo dole a budou postupovat doprava, pak provedou totéž pro každou řadu zdola nahoru, aby vše bylo zarovnáno s pláží. Viz obrázek vpravo, který zobrazuje, jak může rozmístění vypadat.

7. Hráči mezi sebou zvolí jednoho, který bude bankéřem. Bankéř vloží všechny cenové žetony do sáčku a dobře je promíchá. Pak vyloží cenové žetony způsobem popsaným na straně 4.



6. Hráči mezi sebou zvolí jednoho, který bude manažerem zásobování mušlemi, šlápotami a ovocem. Tento hráč si zmíněné komponenty vezme k sobě a během hry bude zodpovědný za jejich přidělování. Pak zásobovací manažer rozdává hráčům počáteční suroviny. **Otočí** indikátor kola na vrcholu sloupečku a dá každému hráči suroviny zobrazené vpravo:





Kromě toho předá 2 zelené ovoce hráči, je- *mušlí šlápot*
hož podnáčelník je na stupnici pořadí hráčů

na políčku 2, 3 ovoce hráči na políčku 3, 4 ovoce hráči na políčku 4 a 5 ovocí hráči na políčku 5. **Hráč na políčku 1 nedostane žádné ovoce!**

2. hráč:  ovoce

3. hráč: 

4. hráč:  5. hráč: 

Hráči si uchovávají své suroviny za zástěnou.

Pak zásobovací manažer otočí indikátor kola na přední stranu. **Poznámka: přední a zadní strana se liší!**



5. Nyní každý hráč vloží svého druhého podnáčelníka do sáčku. Pak jeden z hráčů vytáhne ze sáčku náhodného podnáčelníka a položí ho na políčko 1 na stupnici pořadí hráčů. Pak táhne ze sáčku další podnáčelníky a pokládá je na další políčka této stupnice v pořadí, v jakém je vytáhl. Tím je stanoveno pořadí, v jakém hráči odehrávají kolo. V průběhu hry se toto pořadí bude měnit, když to bude nutné.



2. Nyní položte na místa 126 destiček míst. Většina z nich má odlišnou přední a zadní stranu. Přední strana má v levém horním rohu číslici I, zadní strana má v levém horním rohu číslici II.



Naskládejte destičky míst stranou I nahoru na místa, která odpovídají ilustracím na destičkách míst.

-  5 mušlových chýší
-  5 šlápotových chýší
-  5 oštěpových chýší
-  5 směnných chýší
-  5 dlouhých chýší
-  5 zavlažování
-  10 tanečnic hula
-  16 ovocných destiček (4 od každého druhu: chlebovník, taro, kokos, banán)
-  8 člunů
-  10 surfařů
-  25 kahun Rozložte kahuny a tiki do dvou přibližně stejných sloupečků.
-  15 tiki
-  Zamíchejte destičky bohů a rozložte je do dvou stejně velkých sloupečků.

Destičky míst jsou podrobně popsány v příloze.

4. Hráči zamíchají ostrovy a položí je na hromádku lícem dolů poblíž pláže, jak je zde zobrazeno.

Pak odkryjí 4 ostrovy a vyloží je lícem nahoru ke 4 dokům. Hráči seřadí indikátory kol podle hodnoty uvedené na želvím krunýři a položí je na hromádku na stanovené políčko na pláži v pořadí od 17 dole po 9 nahoře.



3. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si zástěnu, hráčskou desku, 1 rybářský člun, náčelníka a 2 podnáčelníky ve své barvě. Hráč si položí svou zástěnu a hráčskou desku před sebe (to bude jeho herní oblast – říše).

Rybářský člun umístí k vodní straně své hráčské desky. Prvního podnáčelníka umístí na políčko 0 bodovací stupnice. Náčelníka umístí na pláž. Druhého podnáčelníka umístí do své herní oblasti.



Vyložte cenové žetony (Ty stanovují, kolik budou stát destičky míst.)

- Na každém místě jsou 1, 2 nebo 3 nákupní kolečka, na která bankéř umístí žetony cen. Na jednom kolečku na každém místě je předtištěné číslo mezi 5 a 12. Dále každé místo obsahuje 0 až 2 nepotištěná kolečka.
- Počínaje vlevo dole na desce, bankéř umístí na každé prázdné kolečko na 10 místech cenový žeton.



1 nákupní kolečko



2 nákupní kolečka

3 nákupní kolečka



nepotištěná

předtištěné

Bankéř provede pro každé místo následující:

- Bankéř vytáhne pro každé nepotištěné nákupní kolečko ze sáčku 1 cenový žeton a položí jej na nepotištěné kolečko stranou s číslem nahoru. Když bankéř vykládá žetony na nepotištěná kolečka, neohlíží se na různou barvu žetonů (oranžové / červené s oštěpy). Místa s pouze jedním nákupním kolečkem neobsahují žádná nepotištěná kolečka, takže tam bankéř žádné žetony nepoloží.



Příklad místa se 3 nákupními kolečky:

Bankéř vytáhne ze sáčku 2 cenové žetony a položí je na nepotištěná kolečka stranou s číslem nahoru. Pořadí není důležité.

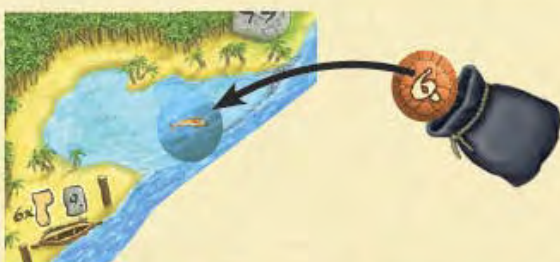
- Dále bankéř vytáhne pro každé **předtištěné** nákupní kolečko 1 žeton navíc.
- Pak sečte čísla na všech cenových žetonech, které byly pro toto místo vytaženy.
- Jestliže je celkový součet cenových žetonů roven nebo nižší než číslo na předtištěném nákupním kolečku, bankéř položí vytažený cenový žeton na toto kolečko.



Příklad:

Součet všech tří cenových žetonů ($3+5+3=11$) je **nižší** než předtištěné číslo na nákupním kolečku (12). Bankéř položí žeton na číslo 12.

- Jestliže je součet cenových žetonů **vyšší** než předtištěné číslo, bankéř položí **vytažený cenový žeton** do zátoky **stranou s rybami nahoru**. Předtištěné nákupní kolečko zůstane v tomto kole neobsazené.
- I pokud je číslo na předtištěném nákupním kolečku rovné součtu cenových žetonů, které bankéř již položil na nepotištěná kolečka, bankéř vytáhne cenový žeton a položí jej do zátoky stranou s rybami nahoru.



Příklad:

Součet všech tří cenových žetonů ($3+5+6=14$) je **vyšší** než předtištěné číslo na nákupním kolečku (12). Bankéř položí naposledy vytažený cenový žeton do zátoky stranou s rybami nahoru. Předtištěné kolečko zůstane prázdné.



Příklad pro místo se 2 nákupními kolečky: součet cenových žetonů ($4+5=9$) je **vyšší** než číslo předtištěné na nákupním kolečku (6). Bankéř položí poslední vytažený cenový žeton do zátoky stranou s rybami nahoru. Předtištěné kolečko zůstane prázdné.



Příklad pro místo s 1 nákupním kolečkem: toto místo nemá žádná nepotištěná nákupní kolečka a bankéř tedy vytáhne jen jeden cenový žeton. Je-li vytažený žeton menší nebo roven 5, bankéř ho umístí na předtištěné nákupní kolečko. Je-li na tomto žetonu číslo 6, bankéř ho umístí do zátoky stranou s rybami nahoru a předtištěné kolečko zůstane prázdné.

- Poté, co byla všechna místa tímto způsobem zaplněna žetony, bankéř vytáhne ze sáčku další cenové žetony: o 1 žeton méně, než kolik hraje hráčů. Cenový žeton s nejnižším číslem položí na políčko pod číslem 2 na pláži, druhý nejnižší žeton na políčko pod číslem 3 a tak dále. Mají-li 2 žetony stejné číslo, považuje se za vyšší žeton s oštěpy, je-li mezi nimi nějaký. Tímto způsobem je tedy položen žeton pod každého podnáčelníka kromě toho na políčku 1.

Nyní je příprava u konce a hra může začít.



Přehled hry

Během hry hráči rozvíjejí své říše. Zakládají si až 5 vesnic, stavějí čluny, aby mohli obchodovat, cvičí kahuny a uctívají bohy. Ačkoli hráči získávají body během hry, vítěz není znám až do závěrečného bodování.

Hra se hraje na 5 kol. Každé kolo se skládá z následujících 2 fází:

I. Tah náčelníků

II. Konec kola

Po 5. kole nastává závěrečné bodování a je stanoven vítěz!

I. Tah náčelníků

Hráči přesunují své **náčelníky** z jednoho místa na druhé, aby mohli nakupovat destičky. Mohou také přesunovat své náčelníky na pláž, aby zde chytali ryby, navštěvovali ostrovy nebo ukončili tah.

Začíná hráč, jehož podnáčelník je na stupnici pořadí hráčů na políčku 1. Další hráči následují v pořadí podle svých pozic na stupnici pořadí hráčů: 2, 3 a tak dále.

Poznámka: Hawaii se tedy nehraje ve směru hodinových ručiček!

Poté, co všichni hráči přesunuli svého náčelníka poprvé, budou jej přesunovat znovu počínaje hráčem, jehož podnáčelník je na stupnici pořadí hráčů na políčku 1. Takto budou pokračovat až do chvíle, kdy žádný hráč nebude moci nebo chtít přesunout svého náčelníka. Poté fáze náčelníků skončí a začne fáze konce kola.

Jak hráči posunují své náčelníky?

Hráč může přesunout svého náčelníka z pláže na místo, z místa na jiné místo, z místa na pláž anebo ho nepřesunout vůbec a ponechat ho tam, kde je. Když hráči pohybují svými náčelníky, dodržují následující pravidla:

- Každý náčelník začíná kolo na pláži.
- 1 krok z pláže na sousední místo stojí 1 šlápotu.
- 1 krok z místa na sousední místo stojí rovněž 1 šlápotu. Náčelník může během přesunu přejít přes několik míst, než se zastaví. Každý krok (z místa na místo) stojí také 1 šlápotu. Jestliže se náčelník vůbec nepřesunuje a zůstane tam, kde je, stojí to také 1 šlápotu.
- Jestliže se náčelník přesunuje z kteréhokoli místa na pláž, nestojí to nic! Podobně nic nestojí přesun náčelníka z jedné pozice na pláži na jinou pozici na pláži nebo jeho ponechání na stejné pozici na pláži.

(Pozn. překl.: Není dovoleno přejít z místa na místo přes pláž, tj. přejít napřed zdarma na pláž a hned poté v tomtéž tahu na místo. Je však povoleno jít zdarma na pláž, tam nic nedělat a v dalším kole jít na místo. Na stránkách BoardGameGeek to upřesnil sám autor hry Gregory Daigle.)



S pláží sousedí pouze dvě nejnižší místa.

Příklady:



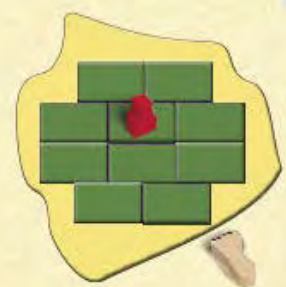
2 kroky stojí
2 šlápoty



diagonální přesuny
jsou povoleny



přesun zpět na pláž
je zadarmo



zůstat na místě
stojí 1 šlápotu

Místa, kam hráč může přesunout svého náčelníka

- Na každé z 10 míst s 1 nebo více destičkami místa a 1-3 cenovými žetony na začátku kola. **Poznámka:** může se stát, že místa s 1 nákupním kolečkem nebudou mít na začátku kola žádný žeton.
- Hráč smí přesunout svého náčelníka pouze do místa, v němž se nachází alespoň 1 destička místa a alespoň **1 cenový žeton**. Jestliže něco z uvedeného v místě není, hráč nemůže do takového místa svého náčelníka přemístit, ale může přes ně projít.
- Hráč může ponechat svého náčelníka na místě, kde už stojí, jen pokud tam zbývá aspoň 1 cenový žeton.
- Když hráč přesune svého náčelníka na místo (nebo jej ponechá na místě, kde už stál), musí z tohoto místa koupit destičku místa.

Příklady:



Červený náčelník se nesmí přemístit na místo s dlouhou chýší, protože tam již nejsou cenové žetony.



Červený náčelník může přejít přes místo s dlouhou chýší na místo s oštěpovou a směnnou chýší, protože tam je stále cenový žeton.

- Náčelníci jiných hráčů nijak nebrání náčelníkovi v přechodu přes místo nebo přesunu na ně, pokud je na místě, na němž se náčelník zastaví, aspoň 1 cenový žeton.

Nákup destiček míst

- Hráč, který přesune svého náčelníka na místo, si na tom místě musí zvolit jednu destičku a koupit si ji. Je-li tam k dispozici jen jeden typ, musí si koupit ten. Jsou-li tam 2 typy, může si zvolit kterýkoli z nich. V jednom tahu hráč smí koupit jen jednu destičku.
- Pak hráč musí za zvolenou destičku zaplatit. To učiní tak, že si z tohoto místa zvolí jeden cenový žeton a položí si jej lícem nahoru do své herní oblasti. Pak zaplatí tolik mušlí, jaké číslo je na zvoleném žetonu zobrazeno, a to tak, že odevzdá požadovaný počet mušlí ze své herní oblasti do společné zásoby. Cenový žeton zůstane v jeho herní oblasti a bude ještě hrát roli na konci kola.
- Nakonec si hráč vezme zvolenou destičku a položí si ji do své herní oblasti. To, kam ji položí, je popsáno v příloze k pravidlům.



Příklad:

Červený náčelník se rozhodne postavit 1 směnnou chýši. Vezme poslední cenový žeton z tohoto místa, zaplatí 3 mušle, jak je na něm zobrazeno, a položí jej do své herní oblasti. Pak si vezme směnnou chýši a podle pravidel si ji umístí do své říše.



- Hráč si může vybrat, zda zaplatí částku uvedenou na cenovém žetonu nebo dvojnásobnou částku. Jestliže zaplatí uvedenou částku, položí si destičku místa do své říše stranou I nahoru. Jestliže zaplatí dvojnásobek, položí si destičku místa do své říše stranou II nahoru. Kahuny a tiki nemají stranu I a II, takže zaplatí-li hráč uvedenou částku, vezme si a umístí 1 destičku; zaplatí-li dvojnásobek, vezme si a umístí 2 destičky.
- Ať hráč zaplatil uvedenou částku nebo dvojnásobek, umístí cenový žeton do své herní oblasti lícem nahoru.

Příklady:



Další pravidla pro nákup a umísťování destiček míst

- Hráč musí být schopen okamžitě a podle pravidel umístit zvolenou destičku místa do své říše. Jestliže to nemůže udělat, nemůže si destičku koupit. Pravidla jsou popsána v příloze.
- Jakmile hráč umístí destičku do své říše, už ji později nemůže přesunout ani otočit na druhou stranu (tj. ze strany I na stranu II).
- Každá řada představuje jednu vesnici. Během závěrečného bodování přinášejí hráči body jen vesnice, které jsou dostatečně dlouhé, aby dosáhly do hráčovy řady tiki.
- **Poznámka:** pro více informací o všech destičkách míst a pravidlech o jejich nákupu a umístění si prosíme přečtěte jejich popisy v příloze k pravidlům.

Pláž a co na ní náčelník může dělat

Pláž obsahuje 3 místa, která může náčelník navštívit (jedno za tah):

1. **Rybářskou zátoku**, kde může náčelník rybařit.
2. **Doky**, z nichž může náčelník navštívit **4 ostrovy**.
3. **Stupnice pořadí hráčů** (s 5 políčky) a indikátory kol.

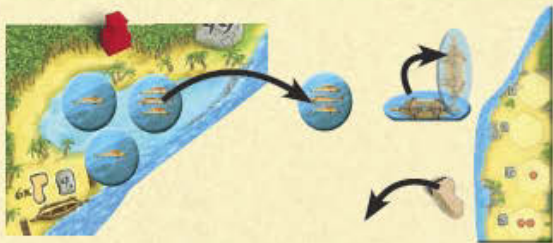


Poznámka: za všechno, co náčelník udělá v rybářské zátocce anebo v docích, musí hráč zaplatit ve šlápotách namísto mušlí.

- **Obecně platí:** za destičky míst se platí mušlemi.
 - Za pohyb náčelníkem se platí šlápotami.
 - Za ryby a návštěvy ostrovů se platí šlápotami.
- Používání ovoce je vysvětleno v příloze k pravidlům.

1. Rybářská zátoka

- Jestliže hráč chce chytat ryby, přesune svého náčelníka na rybářskou zátoku a vezme si 1 nebo více rybích žetonů, které tam leží (*pamatujte, že leží čísla dolů*). Tyto rybí žetony si položí stranou s rybami nahoru do své herní oblasti. Stejně jako cenové žetony, i rybí žetony hrají roli na konci kola.
- Za každý rybí žeton, který si hráč vezme, zaplatí 1 šlápotu, bez ohledu na počet ryb nebo číslo na druhé straně žetonu. Hráč také musí za každý žeton, který si vezme, použít jedno své nepoužité místo na člunu. Pak otočí použitý člun nebo čluny tak, jak je zobrazeno níže, aby bylo zřejmé, že v tomto kole nemohou být znovu použity.



Příklad: Červený přesune svého náčelníka do rybářské zátoky a vezme si žeton se 3 rybami, položí si jej do své herní oblasti, zaplatí 1 šlápotu do společné zásoby a otočí svůj člun, aby bylo vidět, že byl použit. V tomto kole ho již nemůže znovu použít. (Na svém člunu má 2 volná místa a mohl by si vzít druhý rybí žeton s 1 rybou, ale musel by za něj zaplatit další 1 šlápotu.)

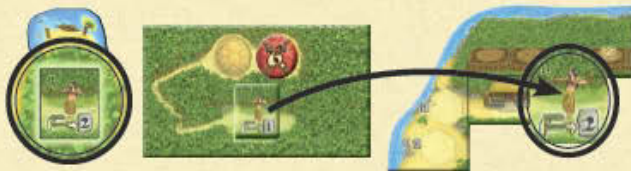
2. Doky pro 4 ostrovy (návštěva ostrovů)

- Jestliže hráč chce navštívit některý ostrov, přesune svého náčelníka do doku ostrova dle svého výběru. Pak hráč okamžitě přesune svého podnáčelníka na bodovací stupnici, čímž si zaznamená vyznačené body.



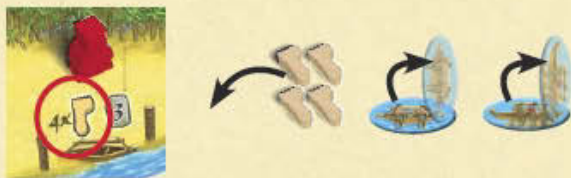
Příklad: Červený přesune svého náčelníka do 2. doku. Okamžitě získá 3 body, které si vyznačí posunem svého podnáčelníka na bodovací stupnici.

- Pak si hráč vezme to, co je zobrazeno na ostrově (destičky míst nebo body).



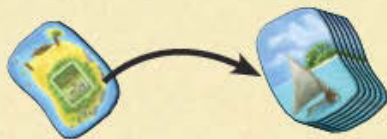
Příklad: Na ostrově je vyznačena tanečnice hula. Červený si vezme destičku tanečnice hula a položí si ji zobrazeným způsobem do své říše.

- Dále hráč musí za návštěvu ostrova zaplatit šlápotami. Cena (ve šlápotách) je zobrazena na zvoleném doku. Navíc potřebuje 1 nebo více člunů, které pojmu zobrazené šlápoty. Nemá-li hráč dostatek šlápot nebo dostatek míst na svých nepoužitých člunech, nemůže svého náčelníka přesunout do doků!



Příklad: Červený zaplatí ze své herní oblasti do společné zásoby 4 šlápoty. Pak otočí své čluny zobrazeným způsobem. Na člunech je místo pro 5 šlápot, ale hráč je použije pouze se 4 šlápotami (1 místo ztratí). Hráč nemůže tyto čluny použít v tomto kole znovu.

- Hráč vrátí navštívený ostrov lícem nahoru pod hromádku ostrovů.



Když se v hromádce ostrovů objeví ostrov lícem nahoru, zamíchejte celou hromádku lícem dolů, aby vznikla nová hromádka ostrovů. (Viz také stranu 10.)

- Jestliže si hráč nemůže umístit zobrazenou destičku do své říše nebo jestliže destičky zobrazeného druhu již nejsou k dispozici, hráč obdrží za návštěvu ostrova pouze body zobrazené na doku.

3. Stupnice pořadí hráčů a indikátory kol

- Když si hráč nechce nebo nemůže koupit nic jiného, položí svého náčelníka *pod* stupnici pořadí hráčů na prázdné políčko (neobsazené jiným náčelníkem) dle svého výběru. Vezme si cenový žeton, který na něm leží (kromě políčka s číslem 1, kde žeton není) a položí si ho do své herní oblasti k ostatním žetonům, které v tomto kole nasbíral. Tím končí jeho činnost v tomto kole a dále již nesmí přesunovat svého náčelníka. Všichni ostatní hráči, kteří ještě své náčelníky pod stupnici pořadí hráčů neumístili, pokračují ve svých tazích stejně, jako v průběhu kola předtím. Po umístění všech náčelníků fáze náčelníků v tomto kole končí.
- Indikátor kol zůstává na místě, protože bude zapotřebí pro druhou fázi kola.



Příklad: **Červený** položí svého náčelníka pod políčko 2 stupnice pořadí hráčů. Vezme odtamtud cenový žeton a položí jej do své herní oblasti k ostatním, které v tomto kole nasbíral. V dalším kole bude tento hráč v pořadí hráčů druhý.

II. Konec kola

Na konci každého kola hráči obdrží body, které si zaznamenají posunem svých podnáčelníků na bodovací stupnici. Pak si všichni hráči vezmou nové mušle, šlápoty a ovoce.

- Při bodování na konci kola si každý hráč sečte čísla na všech svých cenových a rybích žetonech. Pak si porovná tento součet s velkým číslem (požadavek, aby lidé v hráčově říši byli šťastní) na indikátoru kola. Je-li hráčův součet nižší než toto číslo, hráč neobdrží žádné body. Je-li hráčův součet roven nebo vyšší než toto číslo, hráč obdrží body níže popsáním způsobem.
- Hráč s nejvyšším součtem obdrží počet bodů, který je zobrazen na indikátoru kol pod číslem 1. Hráč s druhým nejvyšším součtem obdrží body pod číslem 2. Všichni hráči, kteří nemají nejvyšší ani druhý nejvyšší součet, ale jejich součet dosáhl velkého čísla, obdrží body zobrazené pod znakem . Má-li stejný nejvyšší součet několik hráčů, každý z nich obdrží body zobrazené pod číslem 1 a všichni ostatní hráči, jejichž součet dosáhl velkého čísla, obdrží body zobrazené pod znakem . Má-li jediný hráč nejvyšší součet (obdrží body pod 1) a několik hráčů stejný druhý nejvyšší součet, pak všichni s druhým nejvyšším součtem obdrží body zobrazené pod 2.

Příklady bodování na konci prvního kola:



Červený, zelený a modrý mají součty svých cenových a rybích žetonů rovné nebo větší než velké číslo (9). Tito hráči obdrží body následovně:

Červený má nejvyšší součet 14 a jako první hráč tedy obdrží 8 bodů.

Zelený je druhý s 11 body a obdrží 5 bodů.

Modrý obdrží 2 body.

Žlutý má součet nižší než 9 a neobdrží žádné body.

Všichni hráči mají součty svých cenových a rybích žetonů rovné nebo větší než velké číslo (9). Všichni hráči obdrží body následovně:

Červený a zelený mají shodně nejvyšší počet bodů 11 a každý z nich tedy obdrží 8 bodů.

Protože na prvním místě byla shoda, body za druhé místo se neudělí, takže nikdo neobdrží 5 bodů.

Modrý a žlutý oba obdrží po 2 bodech za to, že mají součet větší nebo rovný 9, ale neskončili na prvním nebo druhém místě. Nezáleží na tom, že **modrý** má větší součet než **žlutý**.



- Po bodování zásobovací manažer rozdá hráčům nové mušle, šlápoty a ovoce.
- To, kolik každý hráč obdrží, je zobrazeno na indikátoru kola.
Indikátor kola zobrazuje muže, který nese mušli a šlápotu, obojí s číslem. To je počet mušli a šlápot, které zásobovací manažer vydá každému hráči. Navíc dá hráčům mušle a/nebo šlápoty navíc, pokud mají destičky speciálních míst, které jim je na konci kola poskytnou.
- Zásobovací manažer dá ovoce hráčům, kteří mají destičky míst, které jim na konci kola poskytují ovoce. Vydá jim tolik ovoce, kolik je zobrazeno na těchto destičkách. Hráči, kteří tyto destičky míst nemají, nedostanou na konci kola žádné ovoce.

Příklad:

Červený



Modrý



Oba hráči obdrží základní
příděl 10 mušli a 6 šlápot.

Červený obdrží navíc 2 mušle, protože má mušlovou chýši a boha Kanea.

Modrý navíc obdrží 2 ovoce, protože má ovocnou destičku s 2 ovoci.

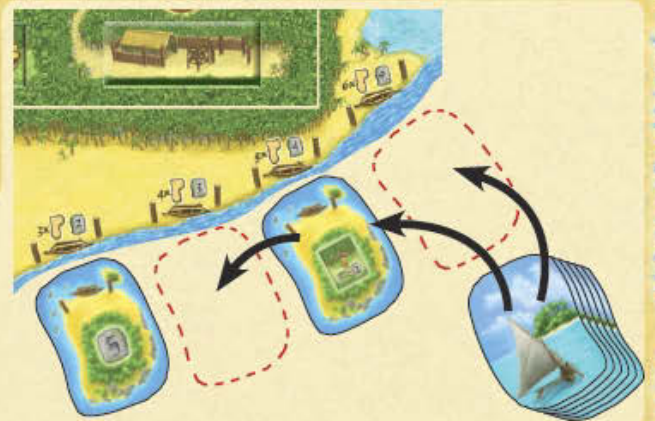
Hráči s destičkami míst, na nichž jsou zobrazeny mušle, šlápoty nebo ovoce, je na konci každého kola (výjimka: páté kolo) obdrží navíc k základnímu přídělu surovin.

Hráči by si měli všimnout, že základní příděl surovin se kolo od kola snižuje!

- Pak zásobovací manažer vrátí indikátor kola na vrchu sloupku zpět do krabice.
- Bankéř přesune podnáčelníky na stupnici pořadí hráčů přesně podle pořadí náčelníků, kteří stojí pod ní. Ti stanovují pořadí hráčů v následujícím kole. Pak každý hráč umístí svého náčelníka zpět na pláž.
- Bankéř vloží všechny cenové a rybí žetony zpět do sáčku. Pak je znovu vyloží stejným způsobem, jaký je popsán na straně 4.
- Hráči posunou všechny ostrovy, které zbyly vedle doků, doleva a z hromádky doberou nové ostrovy, kterými doplní prázdná místa. Jestliže v minulém kole nebyly navštíveny žádné ostrovy, zůstane nynější sada ostrovů na místě.

Jak již bylo uvedeno, objeví-li se ostrovy lícem nahoru, zamíchejte hromádku ostrovů a položte novou hromádku lícem dolů.

Příklad: ostrov u třetího doku se posune k druhému doku. Pak hráči položí ostrovy z hromádky k nyní prázdnému třetímu a čtvrtému doku.

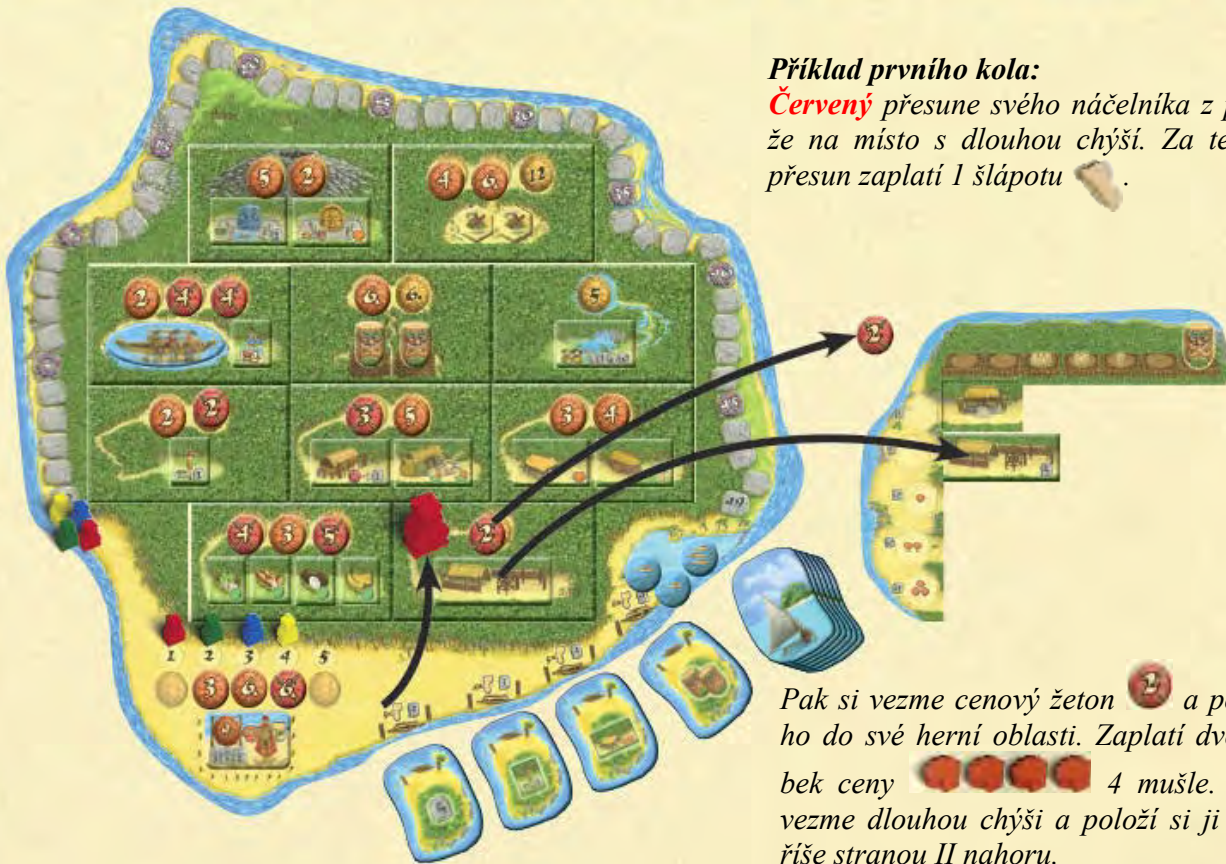


Další kolo začíná přesunem náčelníků. Začíná hráč, jehož podnáčelník je na stupnici pořadí hráčů na políčku 1, a ostatní následují v pořadí dle této stupnice.


Na konci pátého kola hráči provedou bodování, už neuskuteční přípravu na další kolo a přejdou rovnou k závěrečnému bodování.



Před popisem závěrečného bodování přinášíme kompletní popis prvního kola z pohledu **červeného** hráče.

Doporučujeme hráčům, aby si nejprve přečetli přílohu k pravidlům.



Příklad prvního kola:

Červený přesune svého náčelníka z pláže na místo s dlouhou chýší. Za tento přesun zaplatí 1 šlápotu .

Pak si vezme cenový žeton  a položí si ho do své herní oblasti. Zaplatí dvojnásobek ceny  4 mušle. Pak si vezme dlouhou chýši a položí si ji do své říše stranou II nahoru.

Zelený, modrý a žlutý vykonají své tahy podle svých pozic na stupnici pořadí hráčů. Pak je na tahu opět **červený**. (V tomto příkladu popisujeme pouze tahy červeného hráče.)

Červený se přesune z dlouhé chýše k mušlové a šlápotové chýši. Tento přesun ho stojí 1 šlápotu. Chce mušlovou chýši. Vezme si cenový žeton s číslem 3 a zaplatí 3 mušle. Pak si položí mušlovou chýši do své říše.



Odtud se **červený** přesune k místu bohů. Tento přesun stojí 2 šlápoty. Rozhodne se vzít si a umístit do své říše boha Kanea. Vezme si cenový žeton s číslem 5 a zaplatí 5 mušlí. Vezme si destičku s bohem Kaneem a položí si ji do své říše.



Červený se přesune zpátky na pláž. Položí svého náčelníka pod políčko 2 na stupnici pořadí hráčů. Za tento přesun neplatí nic. Vezme si cenový žeton s číslem 3. Za vzetí tohoto žetonu neplatí nic. Tím pro něj tato fáze tohoto kola skončila. V následujícím kole bude **červený** v pořadí hráčů druhý.



Konec této fáze: **červený** si sečte své cenové žetony a má součet 13.

Na konci kola tedy bude získávat body; jejich počet bude záviset na součtech cenových a rybích žetonů, které získají ostatní hráči.

Své zbylé mušle a šlápoty si ponechá za zástěnou do dalšího kola.

Na konci 5. kola obdrží hráč, který položí svého náčelníka na první políčko stupnice pořadí hráčů, při počítání bodů na konci kola bonus 2 vítězné body.

Závěrečné bodování (po 5. kole):

Prosíme, mějte po ruce přílohu k pravidlům.

Bodují se následující destičky míst: kahuny, bohové Kanaloa a Laka, zavlažovací systémy, tanečnice hula a dlouhé chýše na straně II. Kahuna, zavlažovací systém, tanečnice hula a dlouhá chýše na straně II přináší body jen za vesnici, v níž jsou umístěny. Uvedení dva bohové přináší body bez ohledu na to, ve které vesnici jsou. Aby vesnice a destičky míst nebo kahuny v ní přinášely body, vesnice musí být nejméně tak dlouhá, aby dosáhla aspoň na jedno tiki, které si hráč položil na vrch své říše. V opačném případě hráč celou vesnici ze závěrečného bodování vyřadí! Poté, co si všichni hráči obodují své vesnice, hráč s nejvyšším skóre vítězí. Má-li nejvyšší skóre více hráčů, vítězí ten z nich, kterému zbyl dohromady největší počet mušlí, šlápot a ovoce. Je-li stále shoda, radují se z vítězství všichni hráči ve shodě.

Překročí-li hráč 50 bodů, položí si do své herní oblasti žeton 50/100 stranou 50 nahoru; pak stranou 100.

Příklad 1:

Před závěrečným bodováním: šlápotová chýše ve 4. vesnici se odstraní, protože vesnice nedosahuje k aspoň jednomu tiki. 10 bodů za kahunu propadá. Rovněž 1. vesnice je odstraněna ze závěrečného bodování, takže v tomto případě propadá 5 bodů za kahunu.

Do závěrečného bodování se zahrnou: kahuny na 2. a 3. vesnici, bohové Laka a Kanaloa, tanečnice hula a zavlažovací systém. Hráč obdrží následující body:

Kahuny na 2. a 3. vesnici: 15 bodů.

Kanaloa I: přidá 2 body za každý člun a za každého surfaře, tedy celkem 8 bodů.

Laka II: přidá 2 body za každé ovoce na destičkách ovoce (ne za dřevěná ovoce!), tedy celkem 8 bodů.

Tanečnice hula I: 7 destiček míst v její vesnici za celkem 7 bodů.

Zavlažovací systém: v této vesnici jsou 3 ovocné destičky, tedy celkem 6 bodů.

Hráč tedy získá celkem 44 bodů, což si zaznamená na bodovací stupnici.

Příklad 2:

Před závěrečným bodováním se odstraní 3. vesnice, protože ta nedosáhla ani jednoho tiki. Proto se do závěrečného bodování nepočítá jejich 10 bodů kahuny ani Kanaloa.

Kahuny na 1. a 2. vesnici: 10 bodů.

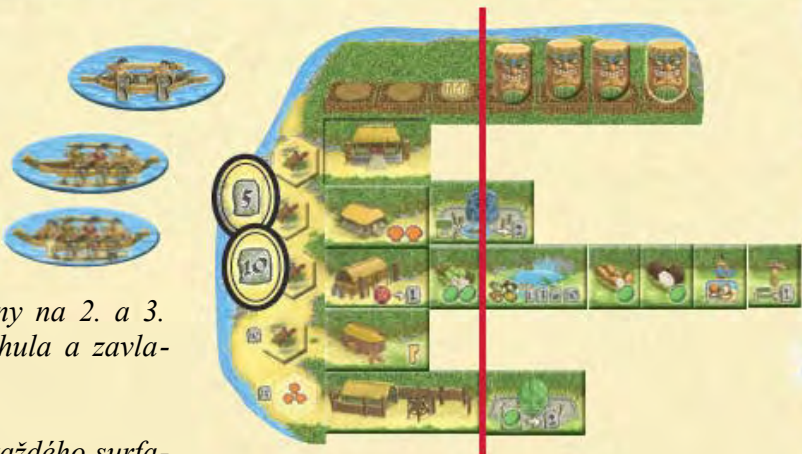
Laka I: za 4 destičky ovoce 4 body.

Tanečnice hula II v 1. vesnici: 10 bodů.

Tanečnice hula I ve 2. vesnici: 8 bodů.

Zavlažovací systém ve 2. vesnici: 10 bodů.

Hráč tedy získá celkem 42 bodů, což si zaznamená na bodovací stupnici.



Za mnoho testovacích kol a námětů autor a vydavatel děkují těmto lidem: Gregor Abraham, Matt Anderson, Dave Andrews, Clark Barthel, Beau Beckett, Stefan Brück, Dominic Crapuchettes, Bradley Daigle, Jim Daigle, Margie Daigle, Brian Farrelly, Mark Goadrich, Matthew Hammond, Terri Hammond, Tom Hilgert, Dieter Hornung, Joe Huber, Andrew Juell, Bill Kull, James Kyle, Sandra Lamartine, Martin Leathwood, Larry Levy, Justin Love, Tim Moore, Brett Myers, Joe Rushanan, Hamdi Saether, Jared Scarborough, Karl-Heinz Schmiel, Piet Skjaeveland, Scott Slomiany, Jeph Stahl, Jason Stone, Dwight Sullivan, Mik Svellov, Michael Tsuk, Hannes Wildner, členové Board Game Design Workshop a Roundhouse Gamers.

© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH

Máte-li nějaké komentáře, dotazy nebo návrhy, prosíme napište nám na RioGames@aol.com nebo na Rio Grande Games, PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA (pište raději anglicky, česky by vám asi nerozuměli :-) pozn. překl.) Prosíme navštivte naši webovou stránku: www.riograndegames.com.

Překlad pravidel do češtiny: Otmar Onderek (otmon na www.zatrolene-hry.cz)



HAWAII

Destičky míst: kam je položit a co přinášejí



Všechny obdélníkové destičky míst pokládejte dovnitř rohové říše.



Všechny rybářské čluny pokládejte nalevo od své říše.



Kaheny pokládejte na políčka 1 až 5 (viz výše), počínaje 1 a bez mezer až k 5.



Tiki pokládejte na políčka 1 až 6 (viz výše), počínaje 1 a bez mezer až k 6.



Řada destiček míst se nazývá vesnice.
Zde lze začít stavět nové vesnice.



Hráč může začít stavět novou vesnici pouze s jednou z těchto 5 destiček míst (všechny zobrazují nějaký druh chýše). Hráč je také může přidat k existující vesnici. Hráč musí začít stavět vesnice od vrchu své říše a pokračovat dolů bez mezer. Lze stavět další vesnici, i když předchozí ještě není dokončena.

Hráč nikdy nesmí položit do vesnice **druhou destičku místa stejného druhu**, ani kdyby byla obrácená na druhou stranu (strana I vs. strana II). Hráč však může položit do stejné vesnice 4 různé ovocné destičky.

Co a kdy destičky míst přinášejí hráčům

Mušlová chýše (na konci kola):



Strana I: když zásobovací manažer přiděluje mušle na konci kola, hráč dostane 1 mušli navíc.
Strana II: namísto toho hráč dostane 2 mušle navíc.

Šlápotová chýše (na konci kola):



Strana I: když zásobovací manažer přiděluje šlápoty na konci kola, hráč dostane 1 šlápotu navíc.
Strana II: namísto toho hráč dostane 2 šlápoty navíc.

1 šlápotu (mušle) navíc znamená, že hráč obdrží šlápotu (mušli) navíc během přidělování surovin (navíc k základnímu přidělu). Všechny tyto mušle a šlápoty se přidělí současně se základním přidělem.

Ovoce 1 – 4 (na konci kola):



Strana I: Když zásobovací manažer přiděluje suroviny na konci kola, hráč dostane 1 ovoce.
Strana II: namísto toho hráč dostane 2 ovoce.
Protože není žádný základní přiděl ovoce, dostanou ovoce jen hráči, kteří mají tyto ovocné destičky. K čemu hráči ovoce používají?

Ovoce je ve hře Hawaii „třetí měna“, a sice ta nejlepší. To proto, že ovoce lze použít místo mušlí i místo šlápot. Například když si hráč kupuje destičku místa a cenový žeton zobrazuje 4 mušle, může namísto 4 mušlí zaplatit 4 ovoce. Když hráč přesunuje svého náčelníka například o 2 místa, může místo 2 šlápot zaplatit 2 ovoce.

Hráč však nesmí během placení kombinovat různé suroviny, například platit 2 mušlemi a 2 ovoci. Výjimku z tohoto pravidla poskytuje směnná chýše (viz níže).

Dlouhá chýše (závěrečné bodování):



Strana I: slouží jen k prodloužení vesnice, aby byla blíže k tiki (viz tiki).



Strana II: navíc přidává 5 bodů v závěrečném bodování.

Směnná chýše (přesun náčelníka):



Strana I: při placení hráč může nahradit **jednu** surovinu (šlápotu, mušli nebo ovoce) za **jednu** jinou.



Strana II: podobně jako strana I, ale hráč může nahradit **dvě** suroviny. Hráč může použít každou směnnou chýši jednou za tah a nemůže její výhodu rozdělit do dvou placení.

Oštěpová chýše (přesun náčelníka):



Strana I: kdykoli hráč získá cenový žeton se zkříženými oštěpy, okamžitě si přičte 1 bod, který si zaznamená posunem svého podnáčelníka na bodovací stupnici. To platí i pro žetony na stupnici pořadí hráčů.



Strana II: jako strana I, ale hráč obdrží 2 body.

Hráči nemohou použít směnnou a oštěpovou chýši v tomtéž tahu, v němž byly zakoupeny. Účinky těchto chýší se sčítají.

Zavlažovací systém (závěrečné bodování a konec kola):



Strana I: tato strana se počítá jen při závěrečném bodování. Hráč obdrží 1-10 bodů za 1-4 ovocných destiček ve stejné vesnici.



Strana II: na konci každého kola hráč obdrží od zásobovacího manažera navíc 1 mušli, 1 šlápotu nebo 1 ovoce (to, co si vybere).

Surfař (na konci kola):



Strana I: na konci každého kola surfař sníží velké číslo na indikátoru kola **pro tohoto hráče** o 2.



Strana II: jako strana I, ale snížení je o 4.

Také účinky surfařů se sčítají.

Tanečnice hula (závěrečné bodování):



Strana I: během závěrečného bodování tanečnice hula přinese 1 bod za každou destičku místa ve vesnici, v níž se nachází (a pouze tam!). Počítá se i ona sama a počáteční chýše.



Strana II: jako strana I, ale přináší 2 body.

Tiki (závěrečné bodování):



Tiki je důležité pro závěrečné bodování. Hráč získá body jen za vesnice, které dosahují k řadě tiki. To znamená, že nad aspoň jednou destičkou místa ve vesnici musí být aspoň jedno tiki.

Aby to při bodování vesnic bylo zřejmé, hráči před bodováním odstraní všechny destičky míst vesnic, které nedosáhly aspoň k 1 tiki.

Kahuna (závěrečné bodování):



Kahuny (experti) přinášejí během závěrečného bodování zobrazené body (samo-zřejmě jen tehdy, je-li jejich vesnice bodována, viz tiki).

Zvláštní pravidla pro tiki a kahuny: když hráč umístí tiki na políčko, které zobrazuje 1 nebo více šlápot, okamžitě tyto šlápoty obdrží od zásobovacího manažera.

Totéž platí pro kahuny až na to, že místo šlápot jsou zde mušle. Hráč musí za kahunu napřed zaplatit; nemůže použít k placení mušle, které mu tato kahuna takto získala. Kahuny lze umístit i před vesnice, které se ještě nezačaly stavět.

Rybářský člun (přesun náčelníka):



Rybářský člun patří mezi základní vybavení. Má pouze stranu I a uveze 2 šlápoty.

Člun (přesun náčelníka):



Strana I: tento člun má místo pro 3 šlápoty.



Strana II: tento člun má místo pro 3 šlápoty. Má také předtištěnou šlápotu, která se počítá jako šlápotu z hráčovy zásoby. Hráč může zaplatit až 3 další šlápoty nebo ovoce a vyplout s tímto člunem.

Zaplatí-li hráč ovocem, nepovažuje se to za placení různými surovinami. Aby hráč tento člun aktivoval, musí zaplatit aspoň jedno ovoce nebo šlápotu.

Prosím pamatujte: jde-li náčelník na ryby nebo navštěvuje ostrov, hráč musí zaplatit šlápotami (ne za přesun, ale za rybaření nebo návštěvu ostrova).

Hráč musí mít na člunu nebo člunech, které má k dispozici, dostatek místa pro šlápoty, kterými zaplatí. Může to být na jednom nebo více člunech. Aby hráč ukázal, že člun byl použit, otočí ho do svislé polohy. Hráč vrátí použité šlápoty zpátky do společné zásoby.

Bohové (také oni jsou destičky míst):

Do každé vesnice hráč smí umístit jen jednoho boha (pro tento účel se považují za stejné destičky). Hráč může mít každého boha v celé své říši pouze jednou.

Ku (přesun náčelníka a konec kola):



Strana I: přinese 1 bod hráči pokaždé, když si tento hráč vezme cenový žeton s oštěpy (podobně jako oštěpová chýše). Navíc hráč na konci kola dostane od zásobovacího manažera 1 šlápotu navíc.

Strana II: jako strana I, ale přináší 2 body.

Kane (přesun náčelníka a konec kola):



Strana I: na konci kola hráč získá 1 mušli navíc od zásobovacího manažera (podobně jako z mušlové chýše).

Strana II: jako strana I, ale přináší 2 mušle.

Pro obě strany rovněž platí, že ihned po zakoupení Kanea (a pouze tehdy) hráč může zaplatit do společné zásoby libovolné 2 suroviny (i různé), vzít si 1 tiki a položit ho na příslušné místo své říše.

Pele (přesun náčelníka):



Strana I: hráč musí platit za přesun náčelníka nanejvýš 2 šlápoty bez ohledu na délku přesunu. Samozřejmě přesunuje-li se hráč o 1 políčko, platí pouze 1 šlápotu.

Strana II: jako strana I, ale hráč platí nanejvýš 1 šlápotu.

Lono (konec kola):



Strana I: když hráčův součet dosáhne nebo překročí velké číslo na indikátoru kola, hráč obdrží bez ohledu na to, kolikátý v bodování skončil, 2 body navíc.

Strana II: jako strana I, ale hráč obdrží 4 body navíc.

Laka (závěrečné bodování):



Strana I: během závěrečného bodování hráč obdrží 1 bod za každé ovoce, které je zobrazeno na všech jeho ovocných destičkách. To znamená na všech destičkách v hráčově říši, nejenom na těch ve stejné vesnici jako Laka.

Strana II: jako strana I, ale hráč obdrží za každé ovoce 2 body.

Kanaloa (závěrečné bodování):



Strana I: během závěrečného bodování hráč obdrží 2 body za každý člun a každého surfaře (bez ohledu na to, zda jsou otočeni na stranu I nebo II). Počítají se všechny čluny a surfaři v celé hráčově říši (jen pokud jsou stále v závěrečném bodování).

Strana II: jako strana I, ale hráč obdrží za každý člun a surfaře 4 body.



Deset ostrovů



Hráč obdrží navíc k bodům z doku 5 bodů. Tento ostrov je k dispozici dvakrát.



Hráč si vezme 2 kahuny z jejich míst a obě je položí na prázdná políčka do své říše. Nic za ně neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme destičku šlápotové chýše z jejího místa a položí ji stranou II nahoru do své říše. Nic za ni neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme destičku mušlové chýše z jejího místa a položí ji stranou II nahoru do své říše. Nic za ni neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme destičku tanečnice hula z jejího místa a položí ji stranou II nahoru do své říše. Nic za ni neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme kteroukoli ovocnou destičku z jejího místa a položí ji stranou II nahoru do své říše. Nic za ni neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme destičku surfaře z jejího místa a položí ji stranou II nahoru do své říše. Nic za ni neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč si vezme 2 tiki ze zásoby a obě je položí na prázdná políčka do své říše. Nic za ně neplatí a nebere si cenový žeton.



Hráč okamžitě obdrží od zásobovacího manažera 4 ovoce.



Jestliže hráč nemůže umístit destičku v souladu s pravidly do své říše, obdrží jen body z doku. Může-li umístit jen 1 tiki nebo 1 kahunu, vezme si jednu a druhou nechá na místě.



Jestliže na příslušném místě už nic nezbylo, hráč si nic nebere.