

ALAIN EPRON



# VANUATU

ILUSTRACE: CÉDRICK LE BIHAN - PŘEKLAD: JASON REID  
PŘEKLAD DO ČEŠTINY: OTMAR ONDEREK

SOUOSTROVÍ VANUATU, LEŽÍCÍ 1 750 KILOMETRŮ NA VÝCHOD OD AUSTRÁLIE... OBLAST BÍLÝCH PÍSEČNÝCH PLÁŽÍ, KOKOSOVÝCH STROMŮ, AZUROVĚ MODRÉHO MOŘE... A HUBENÝCH SUROVINOVÝCH ZDROJŮ. KROMĚ RYB A NĚKOLIKA DÁVNO ZAPOMENUTÝCH VRAKŮ LODÍ POTOPENÝCH NE DALEKO POBŘEŽÍ NEJSOU TYTO OSTROVY NIJAK BOHATÉ A HROZÍ JIM VYČERPÁNÍ.

ABYSTE TADY UPROSTŘED OCEÁNU PROSPEROVALI, BUDETE VYDĚLÁVAT PENÍZE LOVEM RYB A JEJICH PRODEJEM ZA NEJLEPŠÍ MOŽNOU CENU. ZÍSKÁTE PRESTIŽ DOBÝVÁNÍM VZÁCNÝCH POKLADŮ Z LODÍ PRADÁVNO POTOPENÝCH V BOUŘÍCH. POKUD SAMOZŘEJMĚ NEDÁTE PŘEDNOST PROVÁZENÍ TURISTŮ TÍMTO OSTROVNÍM RÁJEM, JEJICH NAVÁDĚNÍM KE SVÝM TRŽNÍM STÁNKŮM A PŘEDSTAVOVÁNÍM TRADIČNÍHO VANUATSKÉHO UMĚNÍ KRESEB DO PÍSKU. MŮŽETE SE DOKONCE POKUSIT VYDĚLÁVAT EXPORTEM A PRODÁVAT MÍSTNÍ ZBOŽÍ JAKO PEPŘ, KOPRU A MASO, ABYSTE SPLNILI POPTÁVKU NA ZAHRANIČNÍCH TRŽÍCH.

KAŽDOPÁDNĚ, AŽ SE ROZHODNETE JAKKOLI, TADY PRAVDĚPODOBNE PŘÍLIŠ NEZBOHATNETE. UVIDÍTE, ŽE NA VANUATU SE BOHATSTVÍ NEMĚŘÍ TÍM, KOLIK KDO VYDĚLÁ, ALE KOLIK KDO DÁ PRYČ. A AKCE NEPROVÁDÍ TEN, KDO NA NĚ POMYSLÍ JAKO PRVNÍ, ALE TEN, KDO JE CHCE ZE VŠECH NEJVÍC.




# ČÍL HRY


Každý hráč usiluje o prosperitu souostroví Vanuatu. Abyste toho dosáhli, budete lovit a prodávat ryby, vyprošťovat potopené poklady, vytvářet kresby v písku, stavět prodejní stánky, přepravovat turisty, kupovat a vyvážet místní zboží a vzdávat se bohatství, abyste během osmi hracích kol získali co nejvíce bodů prosperity.


## PŘÍPRAVA HRY


1. Položte hrací desku doprostřed stolu. Položte tři počáteční destičky SOUOSTROVÍ (bez písmen na rubu) náhodně na zvýrazněná místa na desce. Ze zbylých 12 destiček SOUOSTROVÍ vytvořte dvě oddělené hromádky, každá bude obsahovat jednu náhodně vybranou destičku od každého písmene (A, B, C, D, E, F). Seřadte každou hromádku podle abecedy (A nahore) a pak je zkombinujte položením jedné hromádky na vrch druhé. Otočte první dvě destičky a položte je vedle hrací desky.
2. Roztřídte kartičky RYB a POKLADŮ podle hodnoty a položte je lícem nahoru vedle desky.


3. Zamíchejte deset kartiček POPTÁVKY a položte je lícem dolů vedle desky. Otočte první tři kartičky a položte je lícem nahoru do KOMORY ZAHRANIČNÍHO OBCHODU (CHAMBER OF FOREIGN TRADE).
4. V závislosti na počtu hráčů vraťte do krabice jednu kartičku TURISTY:
  - ve 3 hráčích vraťte kartičku TURISTY o hodnotě 4,
  - ve 4 hráčích vraťte kartičku TURISTY o hodnotě 2,
  - v 5 hráčích vraťte kartičku TURISTY o hodnotě 0.
 Zbylých osm kartiček TURISTŮ zamíchejte a položte je lícem dolů vedle hrací desky. Otočte první kartičku a položte ji do TURISTICKÉHO ÚŘADU VANUATU (TOURISM OFFICE OF VANUATU).
5. Položte 4 žetony ODPOČINKU do sloupku lícem dolů na nápis VÍTEJTE NA VANUATU (WELCOME TO VANUATU).
6. Položte 10 kartiček POSTAV vedle hrací desky.
7. Položte ukazatel CENY RYB (fialový váleček) na první políčko v RYBÍM TRHU (hodnota 3). Položte ukazatel HERNÍHO KOLA (bílý váleček) na první políčko na stupnici kol.


Ukazatel CENY RYB  x1

Ukazatel HERNÍHO KOLA  x1

ZBOŽÍ  x10 Pepř

 x8 Kopra

 x6 Maso

Figurky turistů  x18

Kartičky ZDROJŮ (ryby a poklady) x14


Žetony ODPOČINKU 2 x10


Kartičky TURISTŮ x10


Kartičky POSTAV 6 x10

Destičky SOUOSTROVÍ 1 x15

Kartičky POPTÁVKY x10

2  x2

 x1



- Položte 1 kostičku ZBOŽÍ od každé barvy na počáteční ostrov. Umístěte 3 žetony RYB (růžové) a 2 žetony POKLADŮ (hnědé) na počáteční destičky MOŘE podle symbolů zobrazených na těchto destičkách. Položte na žeton TURISTY, který je lícem nahoru, tolik figurek TURISTŮ, kolik jich je na něm zobrazeno. Všechny ostatní figurky, kostičky a žetony položte vedle desky, kde vytvoří společnou zásobu.
- Každý hráč si zvolí barvu a vezme si všechny příslušné komponenty (1 ČLUN, 8 STÁNKŮ, 5 značek AKCE a 3 HRÁČSKÉ žetony). Každý hráč si položí jeden HRÁČSKÝ žeton na první políčko (0) stupnice BODŮ PROSPERITY. Každý hráč si položí druhý žeton na políčko 3 stupnice VANUATSKÉ BANKY; tento ukazatel VATU se posune nahoru nebo dolů, když hráč získá nebo zaplatí vat. Poslední žeton si hráč nechá u sebe a může ho použít na konci hry. Každý hráč si položí svůj ČLUN na prázdnou destičku MOŘE (neobsahující žádné RYBY ani POKLADY).
- Nakonec náhodně zvolte PRVNÍHO HRÁČE a dejte mu figurku PRVNÍHO HRÁČE (černou).

## DESTIČKY SOUOSTROVÍ

Existují 2 druhy destiček SOUOSTROVÍ: destičky OSTROVŮ (4) a destičky MOŘE (11).

Symbole zobrazené na destičkách OSTROVŮ označují možná umístění STÁNKŮ a KRESEB. Na každé destičce jsou 2 nebo 3 místa pro STÁNKY (zobrazené jako čtverečky) a 1 až 3 místa pro KRESBY (zobrazené jako želvy). Symbol figurky TURISTY zobrazuje maximální počet turistů, který je ostrov schopen pojmout. Symbol kostičky ZBOŽÍ označuje místní zboží, které ostrov produkuje. Každý ostrov produkuje 2 zboží s výjimkou počátečního ostrova („EFATE“), který produkuje 3.



Symbole zobrazené na destičkách MOŘE stanovují, kolikrát může být na této destičce zahrána specifická akce (RYBOLOV nebo PRŮZKUM). Symbol ryby odpovídá akci RYBOLOV a symbol truhly akci PRŮZKUM.



## KARTIČKY RYB, POKLADŮ, TURISTŮ A POPTÁVKY

Kartičky RYB a kartičky POKLADŮ si hráči berou, když provádějí akce RYBOLOV nebo PRŮZKUM. Když jsou objevena nová rybářská pole nebo vraky lodí, budou k dispozici žetony s vysokými hodnotami. Když jsou zdroje vyčerpány, budou se brát žetony s nízkými hodnotami.



Žetony POKLADŮ x10  
 Žetony RYB x14  
 Žetony KRESEB x9  
 V PÍSKU

Figurka PRVNÍHO HRÁČE x1

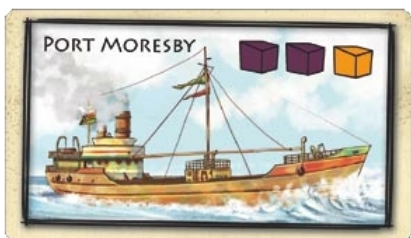


Značky AKCÍ x5  
 STÁNKY x8  
 HRÁČSKÉ žetony x3

Na začátku každého kola se táhne kartička TURISTY. Číslo na této kartičce v rozsahu od 0 do 4 udává počet turistů, kteří budou v tomto kole k dispozici.



Kartičky POPTÁVKY (lodě) reprezentují poptávku na zahraničních trzích. Symboly kostiček ZBOŽÍ označují specifické místní zboží, po kterém je poptávka. Aby hráči mohli tuto poptávku splnit, kupují zboží na ostrovech a umísťují je na lodě. Zaplacená cena a body prosperity získané za každé zboží jsou zobrazeny na hrací desce vedle kartiček POPTÁVKY v KOMOŘE ZAHRANIČNÍHO OBCHODU.

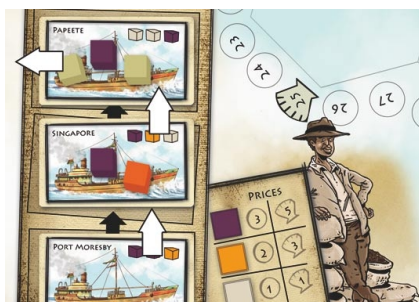


## HERNÍ KOLO

Herní kolo se skládá z 5 fází. Každou fázi vykonají všichni hráči společně, než přejdou k následující. Každá fáze začíná PRVNÍM HRÁČEM a pokračuje po směru hodinových ručiček okolo stolu.

### FÁZE 1: PŘÍPRAVA KOLA (V PRVNÍM KOLE SE NEKONÁ)

1. Posuňte ukazatel HERNÍHO KOLA na další políčko jeho stupnice.
2. Odstraňte všechny figurky TURISTŮ zbývající na momentální kartičce TURISTY a odstraňte tuto kartičku ze hry. Vytáhněte další kartičku TURISTY a položte ji do TURISTICKÉHO ÚŘADU VANUATU. Na tuto kartičku položte tolik figurek TURISTŮ, jaká hodnota je na ní uvedena.
3. Je-li kartička POPTÁVKY zcela zaplněna, odložte ji (vraťte kostičky do zásoby) a posuňte všechny kartičky pod ní o jedno políčko nahoru. Doberte z balíčku následující kartičku POPTÁVKY a položte ji na spodek KOMORY ZAHRANIČNÍHO OBCHODU. Tento proces opakujte se všemi zaplněnými kartičkami POPTÁVKY. Je-li balíček vyčerpán, zamíchejte odložené kartičky do nové dobírací hromádky.



4. Zcela doplňte všechny destičky OSTROVŮ, na nichž je nula kostiček ZBOŽÍ. Položte na ně kostičky ZBOŽÍ ze zásoby, jak je na těchto destičkách zobrazeno.
5. Vraťte ukazatel CENY RYB, aby ukazoval na tržní cenu 3 vatu.
6. PRVNÍ HRÁČ položí na desku v libovolném pořadí dvě viditelné destičky SOUOSTROVÍ podle následujících pravidel:
  - Každá destička musí sousedit se 2 již umístěnými destičkami.
  - Destička OSTROVA se nesmí dotýkat jiné destičky OSTROVA.
  - Destička MOŘE se musí dotýkat destičky OSTROVA.

Nemůže-li být destička umístěna, umístěte napřed druhou destičku. Nemůže-li být stále umístěna (to se stává velmi vzácně), umístěte ji ke kterémukoli 2 již umístěným destičkám.



**Poznámka: Během posledního herního kola (8.) nebudou žádné destičky SOUOSTROVÍ k umístění. Zbytek kola pokračuje normálně.**

Položte na nově umístěné destičky MOŘE žetony RYB a POKLADŮ, jak je na nich uvedeno, a položte na nově umístěné destičky OSTROVŮ kostičky ZBOŽÍ, jak je na nich uvedeno.

Veźmte další 2 destičky SOUOSTROVÍ z hromádky a položte je lícem nahoru vedle desky.

### FÁZE 2: VOLBA POSTAVY (PODROBNOSTI VIZ „POSTAVY“)

Počínaje PRVNÍM HRÁČEM si každý hráč zvolí kartu POSTAVY z dostupných a položí ji před sebe lícem nahoru. Pak hráč vrátí svou předchozí kartu POSTAVY do sady dostupných postav (kromě prvního kola). Na řadě je pak další hráč po směru hodinových ručiček.

*Poznámka: hráč si nemůže zvolit stejnou postavu během dvou kol po sobě.*

Postava může být použita k poskytnutí bonusu během tohoto kola, zpravidla když je provedena akce s ní související.

*Poznámka: hráč není povinen plánovat akci související s jeho kartou POSTAVY a nikdy není povinen využít její bonus.*

**Poznámka: Když hráč provádí akci související s jeho kartou POSTAVY nebo jinak využívá její bonus, karta se otočí lícem dolů. Hráč může využít bonus postavy pouze jednou za kolo.**

## HRA BEZ KARET POSTAV

Pro obtížnější hru můžete hrát VANUATU i bez karet POSTAV. V tom případě jednoduše ignorujte fázi 2. Zbytek pravidel se nemění.

### FÁZE 3: PLÁNOVÁNÍ AKCÍ

Každý hráč používá své značky AKCÍ k naplánování jedné nebo více z devíti možných akcí, které se vyhodnotí v následující fázi (podrobnosti viz „AKCE“).

V tahovém pořadí každý hráč položí 2 ze svých 5 značek AKCÍ na 1 nebo 2 políčka AKCE dle svého výběru. Pak hráči odehrají druhé, podobné kolo, v němž umístí další 2 značky AKCÍ na nová políčka nebo na políčka již plánovaná (aby posílili svou pozici). Nakonec v tahovém pořadí každý hráč umístí svou poslední značku AKCE.



**Poznámka:** Hráč nesmí plánovat akci, kterou by nemohl provést. Například nemůže umístit značku na políčko akce PRODEJ, nemá-li žádné kartičky RYB a ještě neumístil značku na akci RYBOLOV. Chce-li hráč bez kartiček RYB plánovat akci PRODEJ, musí napřed naplánovat akci RYBOLOV (a možná akci PLAVBA, není-li jeho člun v rybářské oblasti).

### FÁZE 4: PROVÁDĚNÍ AKCÍ

V tahovém pořadí každý hráč zvolí políčko AKCE, na němž má „jasnou převahu“ značek AKCÍ. Je-li to možné, hráč pak provede odpovídající akci (podrobnosti viz „AKCE“). Pak si hráč vezme z tohoto políčka AKCE všechny své značky a pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Pokračujte, dokud na desce zůstávají nějaké značky AKCÍ. Jestliže nějakému hráči nezbyly na desce žádné značky AKCÍ, jeho tah je přeskočen.

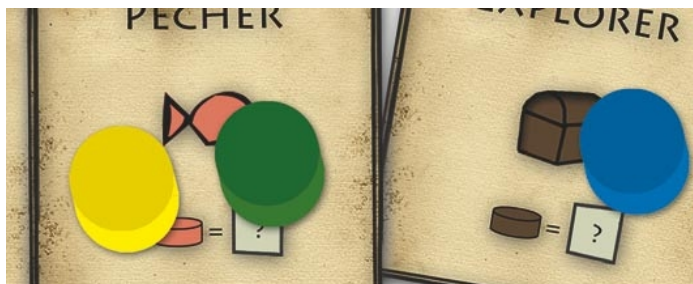
**DŮLEŽITÉ:** Hráč, který nemá jasnou převahu na políčku AKCE, nemůže odpovídající akci provést, dokud ji nebude mít.



ČERVENÝ hráč má dvě značky AKCÍ na políčku akce RYBOLOV; ŽLUTÝ a ZELENÝ hráč tam mají po jedné. ČERVENÝ hráč má převahu a může tuto akci provést, zatímco ŽLUTÝ a ZELENÝ v této chvíli nemohou.

Pro ujasnění, „jasnou převahu“ má hráč, který má na políčku AKCE nejvíce značek AKCE své barvy. V případě shody má převahu hráč ve shodě, který je nejvýše v tahovém

pořadí.



Poté, co ČERVENÝ odehrál a vzal z akce RYBOLOV všechny své značky AKCÍ, budou ŽLUTÝ a ZELENÝ moci provést akci RYBOLOV v tahovém pořadí.

**DŮLEŽITÉ:** Hráč, který má ještě na desce nějaké značky AKCÍ, nesmí svůj tah vynechat. Jestliže hráč má převahu na akci, kterou nemůže provést, musí přesto odstranit své značky AKCÍ. Na druhou stranu, hráč musí svou naplánovanou akci provést, je-li to možné. Například hráč, který si zvolil akci PLAVBA, se musí posunout aspoň o jedno políčko, pokud si to může dovolit.

Nemá-li hráč, který je na řadě, převahu na žádné akci, vezme si všechny své značky z jednoho políčka AKCE, aniž by ji provedl.

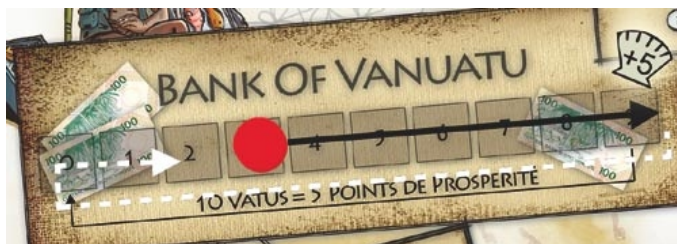
A konečně, hráč mající převahu na více políčkách AKCE si zvolí, které jedno z nich vyhodnotí.

### FÁZE 5: VYHODNOCENÍ BONUSŮ Z ŽETONŮ ODPOČINKU

Hráči, kteří během kola získali žeton ODPOČINKU, jej ukáží a získají příslušný bonus (podrobnosti viz „ŽETONY ODPOČINKU“). Pak vrátí žeton na desku lícem dolů.

#### PŘEVOD VATU NA BODY PROSPERITY

Pokaždé, když hráč nasbírá 10 vatu, převedou se mu tato vata na 5 bodů prosperity. Hráč si vrátí ukazatel VATU na začátek stupnice VATU, postoupí svým ukazatelem PROSPERITY o 5 políček a pokračuje ve shromažďování vatu jako obvykle.



**Příklad:** ČERVENÝ hráč má 3 vatu. Po prodeji 3 ryb, každé za 3 vatu, ČERVENÝ získá 9 vatu a celkem má 12 vatu. ČERVENÝ položí svůj ukazatel na políčko 2 VATU ( $12 - 10 = 2$ ) a okamžitě obdrží 5 bodů prosperity.

**Poznámka:** Tento převod nastává okamžitě, i když hráč ještě má akce k provedení, na něž by potřeboval tyto peníze.

# AKCE

Aby hráč mohl zahrát akci na destičce **OSTROVA**, musí jeho **ČLUN** s touto destičkou **OSTROVA** sousedit. Aby zahrál akci na destičce **MOŘE**, musí jeho člun být na příslušné destičce **MOŘE**.

Políčka na desce bez destiček **SOUOSTROVÍ** nejsou dostupná.

## 1. PLAVBA / NAVIGUER (MOŘE)



Aby se hráč mohl plavit, zaplatí 1 až 3 vatu a přesune svůj **ČLUN** o stejný počet mořských políček v libovolném směru. **ČLUN** se nesmí přesunout na destičku **OSTROVA**.

## 2. STAVBA / CONSTRUIRE (OSTROV)



Aby hráč mohl postavit tržní stánek, musí jeho **ČLUN** sousedit s ostrovem, který má volné místo pro **STÁNEK**. Hráč zaplatí 3 vatu a položí 1 **STÁNEK** na místo na tomto ostrově. Stánky umožňují hráčům provádět na tomto ostrově určité další akce a na konci hry mohou přinést body prosperity.

*Pozn.: Hráč smí mít na jednom ostrově více **STÁNKŮ**.*

## 3. PRŮZKUM / EXPLORER (MOŘE)



Aby hráč mohl prozkoumávat vrak, musí jeho **ČLUN** být na destičce **MOŘE** s jedním nebo více žetony **POKLADŮ**. Hráč si vezme kartičku **POKLADU** hodnoty rovnající se po-

čtu žetonů **POKLADŮ** na této destičce **MOŘE** a pak vrátí jeden z těchto žetonů do zásoby. Zůstane-li mu kartička **POKLADU** do konce hry, přinese mu body prosperity (viz „KONEC HRY“). Hráč také může kdykoli tuto kartičku prodat za vatu (žádná akce není třeba). Je-li kartička prodána, odstraní se ze hry a hráč získá tolik vatu, jaká je její hodnota.

**Poznámka:** Hráč nikdy není povinen prodávat kartičky **POKLADŮ**.

*Příklad: Kartička **POKLADU** o hodnotě 2 má při prodeji cenu 2 vatu nebo na konci hry, pokud hráči zůstane, 4 body prosperity.*

## 4. RYBOLOV / PECHER (MOŘE)

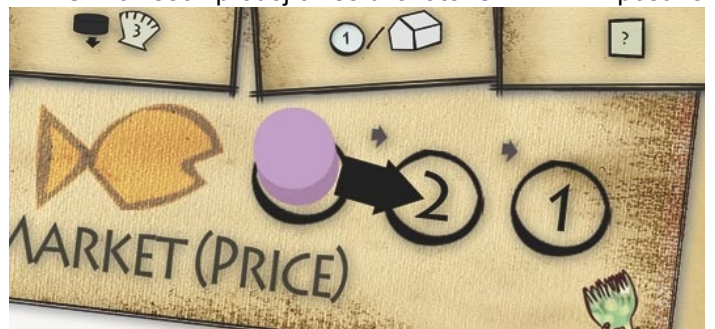


Chce-li hráč rybařit, musí být jeho **ČLUN** na destičce **MOŘE** s jedním nebo více žetony ryb. Hráč si vezme kartičku **RYB** o hodnotě stejné jako počet žetonů **RYB** na destičce **MOŘE** a pak vrátí jeden z těchto žetonů do zásoby. Hráč si položí kartičku **RYB** lícem nahoru před sebe. **RYBY** lze později prodat za vatu pomocí akce **PRODEJ**.

## 5. PRODEJ / VENDRE (OSTROV)



Aby hráč mohl prodávat ryby, musí jeho **ČLUN** sousedit s ostrovem, na němž je postaven **STÁNEK** jeho barvy. Hráč si zvolí jednu nebo více kartiček **RYB** před sebou, které budou prodány. Za každou kartičku hráč získá počet vatu rovný její hodnotě násobené cenou zobrazenou na **RYBÍM TRHU**. Po všech prodejkách se ukazatel **CENY RYB** posune



na další nižší políčko (ale ne pod 1). Prodané kartičky RYB se odstraní ze hry.

## 6. NÁKUP / ACHETER (OSTROV)



Aby hráč mohl nakupovat a exportovat místní zboží, musí jeho ČLUN sousedit s ostrovem, na němž je kostička ZBOŽÍ. Hráč si vezme z ostrova 1 libovolnou kostičku ZBOŽÍ a zaplatí odpovídající cenu ve vatu (1 za pepř, 2 za kopru, 3 za maso).

Hráč poté umístí kostičku na nejvyšší kartičku POPTÁVKY s nesplněnou poptávkou po tomto zboží a získá body prosperity podle druhu tohoto zboží (1 za pepř, 3 za kopru, 5 za maso) plus bonus (+2), jestliže toto zboží bylo posledně požadované zboží na kartičce.

**Poznámka:** Jestliže hráč koupí zboží, po kterém není momentálně poptávka, zboží je ihned ztraceno a hráč nezíská žádné body. Vraťte kostičku do zásoby.

## 7. KRESLENÍ / DESSINER (OSTROV)



Aby hráč mohl kreslit do písku, musí jeho ČLUN sousedit s ostrovem, na němž je místo pro dokončení kresby (symbol želvy). Hráč položí na toto místo žeton KRESBY (černý), čímž ji dokončí a ihned získá 3 body prosperity.

## 8. PŘEPRAVA / TRANSPORTER (OSTROV)

Aby bylo možné přepravovat turisty, musí být v TURISTICKÉM ÚRADU VANUATU k dispozici figurka TURISTY.



Navíc hráčův člun musí sousedit s ostrovem, na němž je místo pro nového turistu (limit každého ostrova od 3 do 5 je vyznačen symbolem turistu na destičce). Hráč vezme 1 figurku TURISTY, která je k dispozici, a položí ji na ostrov. Hráč pak získá 1 vatu za každý STÁNEK (libovolné barvy) umístěný na této destičce OSTROVA.

Na konci hry hráči obdrží body za figurky TURISTŮ na stejném ostrově jako jejich STÁNKY.

**Poznámka:** Hráč může položit figurku TURISTY na ostrov, kde nejsou žádné stánky jeho barvy, nebo i na ostrov, kde nejsou vůbec žádné stánky.

## 9. ODPOČINEK



Hráč, který odpočívá, si vezme všechny dostupné žetony ODPOČINKU a zvolí si jeden z nich, který si položí před sebe lícem dolů. Zbylé žetony vrátí na desku lícem dolů (podrobnosti viz „ŽETONY ODPOČINKU“).

**Poznámka:** bonus stanovený žetonem je získán až na konci kola.

## KONEC HRY

Na konci 8. kola hra končí a hráči obdrží koncové body prosperity.

Hráči, kteří mají žeton ODPOČINKU, získají bonus s ním spojený.

Hráči, kteří mají kartičky RYB, získají tolik vatu, jaký je celkový součet hodnot na těchto kartičkách. Jako obvykle převedte 10 vatu na 5 bodů prosperity, kdykoli je to možné.

Hráč, který má ukazatel PRVNÍHO HRÁČE, získá 3 body prosperity.

Navíc každý hráč poté získá:

- 1 bod prosperity za každé 3 vatu.
- Počet bodů prosperity rovný součtu hodnot na svých kartičkách POKLADŮ násobenému 2.
- 2 body prosperity za každý svůj STÁNEK za každou figurku TURISTY umístěnou na stejném ostrově.  
*Příklad: Hráč se 2 STÁNKY na ostrově, kde jsou celkem 4 figurky TURISTŮ, obdrží  $4 \times 2 = 8$  bodů za každý stánek, tedy celkem 16 bodů.*

**Hru vyhrává hráč s největším počtem bodů prosperity.**

V případě shody vítězí hráč, který umístil nejvíce STÁNKŮ. Je-li stále shoda, vítězí hráč, který má nejvíce vatu. Je-li stále shoda, vítězí všichni hráči ve shodě.

**Poznámka:** hráč, který získal více než 50 bodů prosperity, nechá svůj ukazatel PROSPERITY na políčku s číslem 50 a ostatní body zaznamenává pomocí HRÁČSKÉHO žetonu, který má v rezervě.

Autor děkuje všem hráčům, kteří se účastnili testování, zejména členům francouzské skupiny Fumble of FONTAINEBLEAU.

# POSTAVY



NAVIGÁTOR  
(LE NAVIGATEUR)

Můžete se plavit přes 1 až 3 políčka zadarmo.



ZEDNÍK  
(LE BATISSEUR)

Když stavíte STÁNEK, platíte pouze 1 vatu namísto 3.



POTÁPĚČ  
(LE PLONGEUR)

Když získáváte poklad, okamžitě obdržíte tolik vatu, jaká je hodnota získané destičky POKLADU.



RYBÁŘ  
(LE PECHEUR)

Když lovíte ryby, okamžitě obdržíte tolik bodů prosperity, jaká je hodnota získané kartičky RYB.



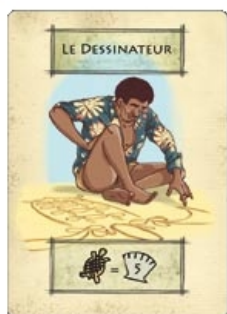
PRODAVAČ  
(LE VENDEUR)

Můžete prodávat ryby, i když váš ČLUN nesousedí s ostrovem, na kterém máte STÁNEK.



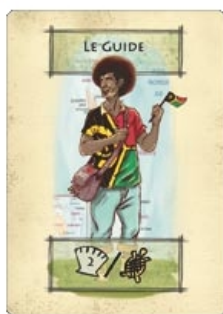
OBCHODNÍK  
(L'ACHETEUR)

Když si kupujete kostičku ZBOŽÍ, obdržíte zdarma ze zásoby a exportujete druhou kostičku ZBOŽÍ stejného druhu.



UMĚLEC  
(LE DESSINATEUR)

Když kreslíte do písku, obdržíte 5 bodů prosperity namísto pouhých 3.



PRŮVODCE  
(LE GUIDE)

Když přepravujete turisty, obdržíte 2 body prosperity za každou dokončenou kresbu na příslušném ostrově.



ŽEBRÁK  
(LE MENDIANT)

Můžete si vyměnit až 3 body prosperity za vatu (1 vatu za 1 bod prosperity). To můžete udělat kdykoli během kola.



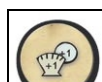
KAZATEL  
(LE PRECHEUR)

Můžete provést jednu plánovanou akci, na níž nemáte nejvíce značek, ale jen tehdy, nemáte-li nejvíce značek na žádné jiné akci.

## ŽETONY ODPOČINKU



Obdržíte ukazatel PRVNÍHO HRÁČE.



Obdržíte 1 VATU a 1 bod prosperity.



Obdržíte 1 VATU.



Obdržíte 1 bod prosperity.

## SHRNUTÍ KOLA

I) Příprava kola

1. Posuňte ukazatel HERNÍHO KOLA
2. Přijedou noví TURISTÉ
3. Odplují zahraniční lodě
4. Doplňte prázdné ostrovy
5. Vraťte cenu ryb
6. Nové destičky SOUOSTROVÍ

II) Výběr postavy

III) Plánování akcí

IV) Provádění akcí

V) Žetony ODPOČINKU

## JAK PROVÁDĚT AKCE

- Hráč nemůže provést akci, nemá-li jasnou převahu značek AKCE na políčku prováděné AKCE. V případě shody má převahu hráč ve shodě, který je výše v tahovém pořadí.
- Hráč, který nemá převahu na žádné akci, musí odstranit své značky AKCE z jednoho akčního políčka.
- Hráč, který má převahu na více akcích, si zvolí, kterou z nich provede.
- Každou akci může každý hráč provést jen jednou za kolo. Když je akce provedena, hráč si vezme z jejího políčka všechny své značky AKCE.

## JAK ZÍSKÁVAT VATU

- Prodejem ryb nebo pokladů
- Přepravou turistů na ostrovy se STÁNKY
- Některými žetony ODPOČINKU
- Některými kartičkami POSTAV

## JAK ZÍSKÁVAT BĚHEM HRY BODY PROSPERITY

- Dokončováním kreseb do písku
- Exportem místního zboží
- Některými žetony ODPOČINKU
- Některými kartičkami POSTAV
- Získáním 10 vatu (a jejich odevzdáním)

## JAK ZÍSKAT NA KONCI HRY BODY PROSPERITY

- Stavbou stánků (2 body za každého TURISTU na ostrově za každý váš stánek)
- Sbíráním kartiček POKLADŮ (hodnota kartičky krát 2)
- Sbíráním vatu (1 bod za 3 vatu)

© 2011- Alain EPRON & KROK NIK DOUIL Editions. Všechna práva vyhrazena.

Překlad pravidel: Otmar Onderek