



Propojovací paměťová hra pro 2–4 piráty
Autor: Carlo Bortolini

Jaké karty máme k dispozici? Hra obsahuje

40 karet znázorňujících:



25 lokací: Líc karty vždy zobrazuje jedinečnou kombinaci 1 zvířete a 1 krajiny. Najdete zde 5 různých zvířat a 5 různých krajin. Rubovou stranu zdobí děsivá oblaka páry.



3 s(t)opky: Rub i líc těchto karet je stejný. Na každé kartě je 1 sopka s 1, 3 nebo 7 ptáky.



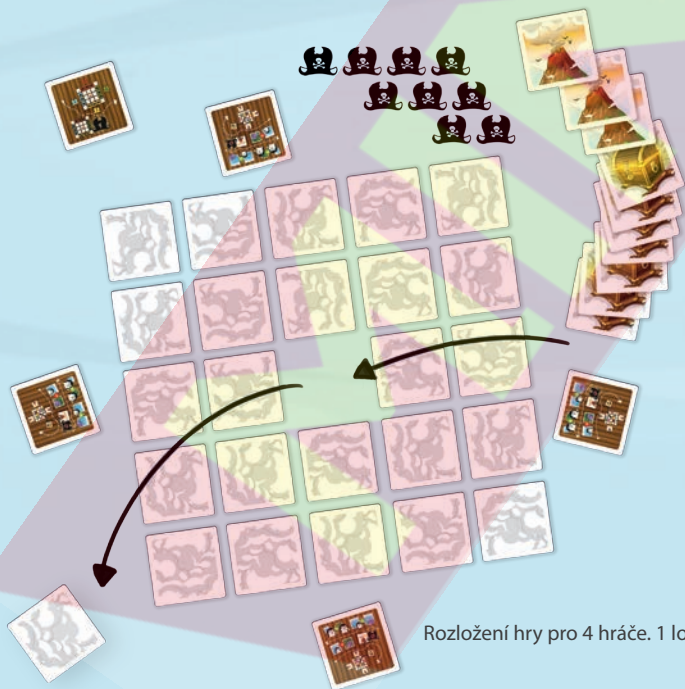
1 příprava hry: Na lícové straně vidíme rozložení hry. Na rubu pak grafiku přípravy hry.



7 pokladů: Lícovou stranu karet tvoří 1 - 4 rubíny. Jsou zde 2 zlaté poklady s 1 rubínem, 3 poklady se 2 rubíny a po 1 pokladu se 3 a 4 rubíny. Na rubu těchto karet jsou vyobrazeny truhlice s pokladem.



4 přehledové karty: Na lícové straně najdete grafický přehled pravidel. Rubová strana popisuje speciální schopnosti zvířat v pokročilé variantě hry
(pravidla jsou vysvětlena na straně 4).



Rozložení hry pro 4 hráče. 1 lokaci jsme vrátili do krabice.

Kam s těmi kartami? Příprava hry

25 karet lokací pečlivě promíchejte a umístěte je oblaky vzhůru do středu stolu tak, aby tvořily ostrov o velikosti 5x5 karet. Poté odeberte středovou kartu ostrova a skrytě (nedívejte se na ni!) ji odložte do krabice.

Zamíchejte 7 karet pokladů a umístěte je lícem dolů jako dobírací balíček do středu ostrova. Poté umístěte na vršek dobíracího balíčku v náhodném pořadí karty sopek. Karet sopek použijte vždy o 1 méně, než je počet hráčů.

Každý hráč obdrží 1 přehledovou kartu, kterou si ihned umístí lícem vzhůru před sebe. Nevyužité karty sopek a přehledové karty odložte zpět do krabice.

Jak se hraje Memoarrrr!? Cíl hry

Hráč ve svém tahu odkryje 1 lokaci a přesvědčí se, jestli je tato lokace propojená s naposledy objevenou lokací. Karty považujeme za propojené (navazující), pokud obě znázorňují **buď stejné zvíře, nebo stejný typ krajiny**. Pokud na sebe nenavazují, je hráč z tohoto kola vyřazen. Poslední hráč, který zůstane v daném kole ve hře, získává 1 poklad. Poté se všechny odkryté karty opět otočí lícem dolů a začíná další kolo. Všechny karty zůstávají po celou dobu hry na svém místě. Pokud si jejich polohu správně zapamatujete, nejspíše získáte více pokladů než vaši soupeři.

Co je třeba přichystat před prvním kolem?

Příprava hry

Každý hráč si skrytě prohlédne 3 prostřední karty na jedné straně ostrova, neukazuje je spoluhráčům. Každý hráč si vybere jinou stranu ostrova. Poté karty vrátí zpět na místo lícem dolů, nemění jejich umístění.



Hru zahajuje nejmladší hráč.



Jak se hraje Memoarrri!? Průběh hry

Na začátku každého kola si začínající hráč zvolí jednu lokaci, kterou odkryje. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček, dokud všichni, kromě jednoho hráče, nezískají kartu sopky. Poslední hráč, který zůstane ve hře, vyhrává toto kolo hry a získá horní kartu pokladu z dobíracího balíčku. Poté všechny karty sopek zamíchejte a umístěte zpět na dobírací balíček. Všechny lokace znovu otočte lícem dolů (oblakem páry vzhůru), aniž by se změnilo jejich umístění. Hra končí po odehrání 7. kola, když dojde dobírací balíček karet pokladů.



Důležité: Nikdy neměňte během jedné partie pozici žádné karty lokace v rámci ostrova.

Co se děje v tahu každého hráče? Průběh kola

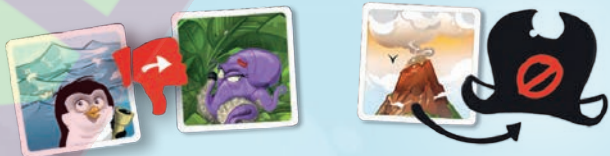
Ve svém tahu odkryje hráč jednu neodkrytou lokaci. Poté se přesvědčí, zda karta navazuje na poslední odkrytou lokaci.

Pokud se na nově odkryté lokaci vyskytuje zvíře nebo krajina, která byla odkryta v tahu předchozího hráče, jsou tyto lokace propojeny. Hráč uspěl a na tahu je další hráč.



Katka odkryla tučňáka + moře. Na řadě je Karel, odkryl tučňáka + džungli. Lokace jsou propojené, protože obě zobrazují stejné zvíře. Karel mohl odkrýt také lokaci s chobotnicí + mořem – i v takovém případě by byly lokace propojeny.

Pokud lokace nejsou propojeny, tedy neshoduje se ani zvíře, ani krajina, hráč ve svém tahu neuspěl. Bere si horní kartu sopky z dobíracího balíčku a v tomto kole již hrát nebude.



Lucka odkryla tučňáka + moře. Řada je na Petrovi – odkryje chobotnici + džungli. Petr neuspěl, protože nenašel ani stejné zvíře (tučňáka), ani stejnou krajinu (moře). Proto si vezme z dobíracího balíčku horní kartu sopky a do konce kola již pouze závistivě sleduje soupeře.



Pozor: Vždy porovnávejte pouze právě odkrytou lokaci s poslední odkrytou lokací, bez ohledu na to, zda došlo k propojení či nikoli.



Pozor: Může se stát, že hráč předem ví, že k odkrytí nezůstává na stole žádná lokace, která je propojená s tou poslední právě odkrytou. Přesto tento hráč musí ve svém tahu jednu kartu s lokací otočit. Hra je takto koncipována záměrně. Pokud se chcete takové situaci vyhnout, plánujte skutečně s rozmyslem.

Jaké speciální případy mohou nastat? Výjimky

1. výjimka: V prvním tahu prvního kola nesmí začínající hráč odkrýt ani jednu ze 3 lokací, které si začátku prohlédl on, nebo některý ze spoluhráčů.



2. výjimka: V prvním tahu je začínající hráč vždy úspěšný, protože dosud není ve hře žádná odkrytá lokace, s níž je třeba se propojit.



3. výjimka: Je-li hráč na tahu a bylo-li již odkryto všech 24 lokací, musí si hráč vzít automaticky sopku.

Co znamená sopka? Další kolo

Hráč je znovu na tahu, jakmile na něj opět dojde řada, pokud ovšem před sebou již nemá kartu sopky. Hráči hrají v jednom kole opakovaně. Hráči, kteří v daném kole již získali sopku, jsou pro zbytek tohoto kola vyřazeni ze hry. Pokračovat budou až v dalším kole.

Ve směru hodinových ručiček by teď měl být na řadě Petr, ale ten již získal s(t)opku, pokračuje tedy další hráč, Katka.



Kdo získá poklad? Konec kola

Kolo končí, jakmile nezůstávají v balíčku žádné sopky. Všichni hráči, kromě jednoho, tedy mají před sebou sopku.

Hráč, který v daném kole nezískal sopku, si vezme skrytě horní poklad z dobíracího balíčku a umístí jej před sebe, lícem dolů (sám se na něj může podívat). Začíná nové kolo. Pokud je to však již sedmá, poslední karta pokladu, hra končí.

Všichni hráči kromě Karla již před sebou mají sopku. Karel si ve svém tahu pouze dobere horní kartu pokladu. Kolo končí.

Co se stane s lokacemi na ostrově? Nové kolo

Na konci kola otočte všechny odkryté lokace zpět lícem dolů (vidíme opět jen oblaka páry).

 **Pozor: Nikdy neměňte během hry pozici lokací.**

Kdo bude nový začínající hráč? Ptáci a sopky

Všichni hráči, kteří získali sopku, ji vrátí zpět na dobírací balíček. Hráč, který v daném kole získal sopku s největším počtem ptáků, zahajuje další kolo hry – odkryje první lokaci.

Lucka vrátila do dobíracího balíčku sopku se 7 ptáky – bude začínajícím hráčem pro nové kolo.

Kdy vyhrajou? Konec hry

Po 7 kolech je rozdělena poslední porce zlaté kořisti a hra končí. Teprve nyní hráči otočí nashromážděné poklady a sečtou si získané rubíny. Vítězí hráč s nejvyšším počtem rubínů. V případě remízy vítězí hráč, který získal více karet s pokladem. Pokud stále není rozhodnuto, vítězí hráč, který má truhlici s nejvyšším počtem rubínů.



Karel získal 2 truhly, v každé z nich 2 rubíny. Katka má 1 truhlu se 4 rubíny. Lucka má 2 truhlice s 1 rubínem a 1 truhlici se 2 rubíny. Petr má 1 truhlici se 3 rubíny. Vítězí Lucka, přestože získala stejně rubínů jako Karel a Katka, má totiž nejvíce karet s truhlicemi.

Proč mám jen 1 rubín? Seřazený balíček

Pokud chcete hrát s menším podílem náhody, nemíchejte balíček s poklady. Seřadte na začátku hry dobírací balíček pokladů vzestupně tak, aby karta se 4 rubíny byla vespod, na ní karta se 3 rubíny, na ní karty 2 rubíny a nahoře karty s 1 rubínem. Na horní kartu s 1 rubínem umístěte náhodně zamíchané karty sopek (vždy o 1 méně než hráčů).



Stále tápete v oblacích mlhy? Zkušební kolo

Začíná Katka. Otočí tučňáka + lávu (1). Karel otočí jednu z lokací, kterou si prohlédl na začátku, protože si pamatuje, že je na ní tučňák (2).

Lucka zkouší štěstí, ale ani zvíře (krab), ani krajina (džungle) nenavazuje na kartu, kterou odkryl Karel. Lucka si musí vzít horní kartu sopky a z tohoto kola je vyřazena (3).

Na řadě je Petr. Odkryje lokaci s chobotnicí + džunglí (4). Karty propojil, protože Lucka před ním odkryla džungli. Na řadě je opět Katka. Odkryje želvu + moře, tato karta nenavazuje na Petrovu kartu lokace. Katka si musí vzít sopku a po zbytek kola je vyřazena ze hry (5). Na řadě je Karel a úspěšně odkryje lokaci se želvou (6).

Teď by byla na řadě Lucka, ale už má svoji sopku, Lucku musíme přeskočit, protože Lucka před ním odkryla džungli. Na řadě je opět Katka. Odkryje želvu + moře, tato karta nenavazuje na Petrovu kartu lokace. Katka si musí vzít sopku a po zbytek kola je vyřazena ze hry (7). Přiděl sopek je vyčerpán, Karel vyhrál kolo. Vezme si horní kartu s pokladem, může se na ni podívat a položí ji lícem dolů před sebe (8).

Katka získala sopku s nejvyšším počtem ptáček – bude začínajícím hráčem nového kola. Nejprve je však třeba obrátit všechny karty oblaky mlhy vzhůru, pak teprve může začít další kolo.



A co pravidla pro pokročilé? Pravidla pro experty

Jakmile jste odkryli všech 24 karet lokací v jedné hře hned několikrát, doporučujeme vám uplatnit pravidla pro pokročilé. Vnější do hry více taktiky a odkrývají nové možnosti.

A co dělají experti jinak? Schopnosti zvířat

Pokud se vám v daném tahu podařilo propojení dvou karet (a pouze tehdy!), musíte aktivovat schopnost zvířete vyobrazeného na právě odkryté lokaci.



Tučňák – Skrytě se podívejte na jednu dosud neodkrytou lokaci, nikomu dalšímu ji neukazujte a položte ji zpět na místo.

Katka úspěšně odkryje tučňáka. Vybere si 1 neodkrytou lokaci a prohlédne si ji. V tuto chvíli má výhodu před spoluhráči a je lépe připravena pro nadcházející tahy.

Chobotnice – Vyměňte chobotnici se svisle či vodorovně (ne úhlopříčně) sousedící kartou. Je jedno, zda je tato lokace odkrytá či stále zakrytá. Pozor: V tomto případě **MUSÍTE** změnit pozici lokací ve hře.

Karel úspěšně odkryl chobotnici, proto ji vymění se sousední kartou. Vybral si výměnu s tou kartou, kterou si Katka před chvílí skrytě prohlédla.



Mrož – Dotkněte se kterékoli lokace, která má zůstat skryta. Hráč, který je na tahu **bezprostředně po vás**, ji nesmí odkrýt. Tato schopnost se neaktivuje, pokud se **jedná o poslední neodkrytou kartu ve hře**.

Petr úspěšně odkryje mrože. Ví o lokaci propojené s touto kartou a znemožní Katce, aby si ji vybrala. Katka tedy musí zkusit štěstí a poohlédnout se po jiném vhodném propojení.

Krab – Hráč musí okamžitě zahrát další tah. Pokud v tomto dalším tahu opět objeví kraba, hraje v daném kole **potřetí za sebou, atd.**

Úspěšně odkrytý krab vám přinese štěstí nebo naopak situaci pořádně zkomplikuje. Ale Lucka ví, kde hledat propojení a kraba využije k odkrytí nové lokace, čímž spoluhráčům zúží další výběr.



Želva – Nestane se vůbec nic.

Katka úspěšně odkryla želvu. Na řadě je další hráč.

Autor: Carlo Bortolini
Ilustrace: Pablo Fontagnier
Produkce: Julian Steindorfer
Český překlad: Lucka Endlová



© 2018 Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany,
www.edition-spielwiese.de
Všechna práva vyhrazena.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.