

# Pobřežní hlídka



Autor hry a ilustrací:  
Torben Ratzlaff

**MINDOK**

## Staňte se kapitány pobřežní hlídky, jimž byla svěřena bezpečnost pobřeží Severního moře.

Společně prozkoumejte vody a zkontrolujte stav životně důležitých majáků a bójek. Musíte jednat efektivně, protože času je málo a je třeba obsáhnout co největší plochu moře.

Přesouvejte svou loď, pokládejte dílky a spolupracujte s ostatními kapitány, abyste si získali nejvyšší uznání a obdiv po celém pobřeží.

### Herní materiál



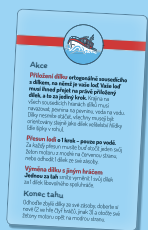
4 dřevěné lodě



1 dílek  
velitelství hlídky



9 žetonů motoru



4 přehledové karty



54 dílků pro základní hru



9 rozšiřujících dílků  
(označeny červenou šipkou –  
vždy je na nich molo či větrná turbína)

### Příprava hry

1. Položte dílek **velitelství hlídky** doprostřed stolu.
2. Vytřídte **rozšiřující dílky** (s červenou šipkou v rohu) a vraťte je do krabice. Pravidla pro hru s nimi najdete na str. 7.
3. Zamíchejte **dílky pro základní hru** a utvořte z nich **dobírací sloupečky** na dosah všem hráčům.
4. Každý hráč si vybere **loď a přehledovou kartu** odpovídající barvy. Svou loď každý položí na dílek velitelství hlídky.



5. Každý hráč si dobere **dílky** a **žetony motoru** v závislosti na počtu hráčů (viz tabulka). Žetony otočte modrou stranou vzhůru. Dílky si položte před sebe – důrazně doporučujeme všechny dílky natočit dle šipky v rohu tak, aby byly orientovány stejně jako dílek velitelství hlídky uprostřed stolu. Hráč, který byl naposled na moři, začíná.

**Příklad:**

Osobní zásoba jednoho hráče při přípravě hry dvou nebo tří hráčů.



Počet hráčů	Dílky (na hráče)	Žetony motoru (na hráče)
1	3	4
2	3	3
3	3	3
4	2	2

## Cíl hry

**Pobřežní hlídka** je kooperativní hra – hrajete všichni společně a snažte se prozkoumat co největší plochu moře se všemi majáky a bójkami. Na konci hry získáte body **pouze za prozkoumané dílky**.

**Prozkoumaným dílkem** se rozumí dílek, s nímž ze všech 4 stran sousedí jiné dílky. Prozkoumané dílky s majáky a bójkami přinášejí body navíc.

**Příklad:**

Dílek uprostřed se považuje za prozkoumaný, protože s ním sousedí dílky ze všech 4 stran. Žádný jiný dílek na obrázku není prozkoumaný.



# Průběh hry

Hráči se střídají na tazích ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu můžete provádět tyto akce:

- **Přiložení dílku** (ze své zásoby ke společnému hernímu plánu)
- **Přesun lodi** (je nutno uhradit náklady)
- **Výměna dílku s jiným hráčem** (pouze jednou za tah)

**Akce můžete provádět v libovolném pořadí a opakovaně** (vyjma akce výměna dílku). Bližší podrobnosti o akcích naleznete níže.

## Přiložení dílku

Pomocí této akce můžete **přiložit jeden dílek** ze své zásoby ke společnému hernímu plánu a potenciálně tak rozšířit prozkoumanou plochu moře. Tuto akci můžete zopakovat nejvýše tolikrát, kolik dílků máte ve své zásobě (tj. až 2× ve hře čtyř hráčů, v ostatních počtech až 3× za tah). Dobírat nové dílky však můžete až na konci svého tahu.

**Při přikládání dílku musíte dodržet následující pravidla:**

1. **Přiložení vedle lodi:** Nový dílek musíte přiložit tak, aby **vodorovně či svisle** (tj. ortogonálně) **sousedil** s dílkem, na němž je aktuálně vaše loď. Diagonálně ani nikam jinam jej přiložit nesmíte.

**Příklad:** Na obrázku je vidět, kam můžete přiložit nový dílek, stojí-li vaše loď na prostředním dílku.



2. **Stejné natočení:** Všechny dílky musejí být orientovány stejným směrem. To znamená, že všechny šipky v rohu musejí směřovat na stejnou stranu jako na (startovním) dílku velitelství hlídky.
3. **Navazující krajina:** Všechny dílky musejí mít na sousedících hranách odpovídající typ krajiny – pevnina musí sousedit s pevninou, voda s vodou.

**Příklad:** Na sousedících hranách těchto dílků krajina nenavazuje.



**Příklad:** Na těchto dílcích krajina navazuje.



- Povinný přesun lodi:** Jakmile přiložíte nový dílek, **musíte** na něj přemístit svou loď. To je přesun zdarma **bez** využití žetonu motoru, vaše loď však musí na nový dílek přejet za jediný krok (viz dále).
- Vodní cesta:** Loď může plout jen po vodě. Protože při povinném přesunu lodi smí loď provést **jen jeden krok**, **nelze** nový dílek přiložit k dílku s lodí tak, aby navazoval pevninou.

**Příklad:** Přestože na všech dílcích na obrázku krajina navazuje, červený hráč nesmí dílek nahoře uprostřed takto přiložit, protože by na něj loď nepřejela za jeden krok.



## Přesun lodi

Další možnou akcí během tahu je přesun své lodi na **vodorovně či svisle sousedící dílek**, tj. **o 1 krok**. Diagonální přesun není povolen. Lodě mohou pochopitelně plout pouze po vodě, takže ji lze přesouvat jen mezi dílky, kde navazuje **voda na vodu**.

**Příklad:** Přesun červené lodi na horní dílek nelze provést za **jeden krok** (červená šipka), protože by jela po pevnině. Cesta po vodě vyžaduje **tři kroky** (černé šipky).



Za každý krok přesunu lodi je třeba uhradit náklady, a to **jedním ze dvou způsobů**: nejčastěji tím, že otočíte jeden svůj **žeton motoru z modré strany na červenou** (což označuje, že žeton už byl použit).



žeton motoru

Další možnost úhrady nákladů jednoho kroku je **odhodit ze své osobní zásoby jeden dílek**, který nemůžete nebo si nepřejete přiložit. Odhozené dílky zcela vyřadte ze hry (můžete je vrátit do krabice). V tomto případě se žeton motoru neotáčí.

Přesun o více kroků můžete hradit libovolnou kombinací obou způsobů.

## Výměna dílku (v sólové hře není k dispozici)

Jednou za tah můžete navzájem vyměnit jeden z dílků ve své zásobě a jeden dílek v zásobě libovolného jiného hráče. Jak už to v kooperativních hrách bývá, dotyčný hráč by měl s výměnou souhlasit. Dílek, který výměnou získáte, se okamžitě stává součástí vaší zásoby a můžete jej přiložit k hernímu plánu ještě v témže tahu.

### Příklad tahu jednoho hráče:

Elsa ve svém tahu přesune svou loď o 2 kroky, což uhradí otočením dvou svých žetonů motoru.

Poté přiloží jeden ze svých dílků, přesune svou loď na něj a pomocí svého posledního nevyužitého žetonu motoru přesune svou loď ještě o jeden krok.

Dále vymění jeden dílek ve své zásobě se spoluhráčkou Annou.

Dílek, který takto Elsa získá, hned přiloží, jakož i poslední dílek ze svojí zásoby. Na něj přemístí svou loď.

Všechny její žetony motoru leží červenou stranou vzhůru a nemá v zásobě žádné zbylé dílky, musí tedy svůj tah ukončit.

## Konec tahu

Jakmile už nemůžete nebo nechcete provádět další akce, váš tah končí. Proveďte následující kroky:

1. Odhodte všechny zbylé dílky ve své zásobě. Odhozené dílky se nevracejí do dobíracích sloupečků, zcela je vyřadte ze hry. Poté si doberte dílky nové, stejný počet jako na začátku partie (3 dílky ve hře jednoho až tří hráčů a 2 dílky ve hře čtyř hráčů).

**V sólové hře si můžete ponechat jeden dílek do příštího tahu. V tom případě si doberete jen 2 nové dílky.**

2. Otočte své žetony motoru opět modrou stranou vzhůru.

## Konec hry a bodování

**Jakmile přiložíte či odhodíte úplně všechny dílky, hra končí.** Sečtete si společně závěrečné skóre tak, že vyhodnocujete dílky po řádcích jeden po druhém. Připomínáme, že pouze **prozkoumané** dílky přinášejí body.

### Prozkoumané dílky s majákem

(včetně dílku velitelství hlídky): **3 body**

### Prozkoumané dílky s bójkou: **2 body**

### Ostatní prozkoumané dílky: **1 bod**



dílky s majáky



dílek s bójkou

### Příklad:

Za takto sestavený herní plán byste získali **11 bodů**: **6** bodů za dva prozkoumané dílky s majáky, **2** body za jeden prozkoumaný dílek s bójkou a **3** body za tři zbývající prozkoumané dílky.



## Jak se vám dařilo?

### 0–25 bodů • Plavčíci

Na moři se jeden snadno ztratí, ale nevzdávejte to!

### 26–35 bodů • Námořníci

Zdá se, že se začínáte orientovat v lanoví!

### 36–45 bodů • Bocmani

Slušný výkon! Máte vítr v zádech.


### 46–55 bodů • Kormidelníci

Dobrá práce! Zdejší vody znáte jak své boty!

### 56+ bodů • Kapitáni

Neuvěřitelné! Obyvatelé pobřeží Severního moře si budou po léta vyprávět legendy o vaší službě!

## Rozšiřující moduly

Jakmile se obeznámíte se základní hrou, můžete k ní přidat jeden z doplňujících modulů z této krabice, případně oba dva. Jejich dílky poznáte dle červeně šipky v rohu .

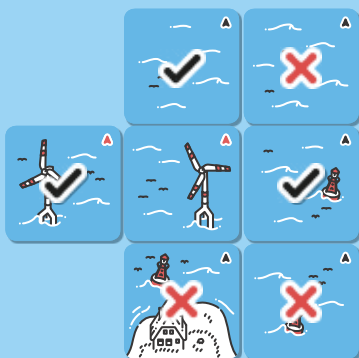
Každý z těchto modulů přidává pár dílků s novými podmínkami bodování. Zamíchejte je na začátku hry do dobíracích sloupečků. Stejně jako v základní hře platí, že vám přinesou body pouze v případě, že jsou na konci hry **prozkoumané** (tj. mají 4 ortogonálně sousedící dílky, jak bylo uvedeno).

## Větrné turbíny

Mořské větrné turbíny stojí na otevřeném moři a díky silnému pobřežnímu větru dodávají elektřinu městům na pobřeží. **Každý prozkoumaný dílek s turbínou přinese 1 bod plus 1 bod za každý ortogonálně sousedící dílek otevřeného moře.** Za dílek otevřeného moře se považuje dílek **bez pevniny**, a to prozkoumaný i nikoli – případná bójka, velitelství hlídky ani jiná turbína nepřekážejí větru ani bodování.

### Příklad:

Turbína uprostřed přinese **4 body**: 1 bod za to, že její dílek je prozkoumaný, a další **3 body** za sousedící dílky otevřeného moře (označené fajfkou). Dílek dole se nepočítá, protože je na něm pevnina, a další dva dílky vpravo jsou sice dílky otevřeného moře, ale nesousedí s vyhodnocovanou turbínou ortogonálně.



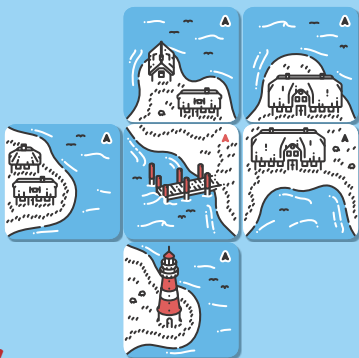
## Mola

Obyvatelé vesnic u Severního moře stavějí mola rádi, protože díky nim mohou nasedat do lodí a cestovat mezi ostrůvky, na nichž bydlí a pracují.

**Prozkoumaný dílek s molem přinese 1 bod plus 1 bod za každý domek na navazující pevnině, u níž molo stojí.** Dílek s molem **musí** být prozkoumaný, ale pevnina se může skládat z prozkoumaných i neprozkoumaných dílků a  **nemusí** být uzavřena (tedy ostrov nemusí být obklopen vodou ze všech stran). Maják se jako domek nepočítá.

### Příklad:

Toto molo přinese **5 bodů**: 1 za to, že jeho dílek je prozkoumaný, a další 4 za 4 domky na přilehlém spojitém kusu pevniny.



## Bodování s moduly

Jste-li zkušenými kapitány **Pobřežní hlídky** a hrajete s doplňkovými moduly, očekávají se od vás lepší výsledky! V tabulce níže najdete upravené bodové hranice pro jednotlivé hodnoty při hře s moduly.

Hodnost	základní hra	jeden modul	oba moduly
Plavčíci	0-25	0-35	0-45
Námořníci	26-35	36-45	46-55
Bocmani	36-45	46-55	56-65
Kormidelníci	46-55	56-65	66-75
Kapitáni	56+	66+	76+

**Autor a ilustrátor:** Torben Ratzlaff

**Vývoj:** Alex Cutler

**Grafický design a pravidla:** Gwen Ruelle

**Další grafický design:** Peter Wocken



©2023 Pandalasaurus Games, LLC.

Všechna práva vyhrazena.

Pandalasaurus Games, LLC

2028 E Ben White Blvd #240

Austin, TX 78741

[pandalasaurusgames.com](http://pandalasaurusgames.com)

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



Ojediněle se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace), chybějící prvky vám dopošleme.