

FRIEDEMANN FRIESE

# PÁTEK

## Téma hry

Jmenuješ se Pátek\* a spokojeně trávíš čas na pustém ostrově. Jenomže jednoho dne u ostrova zčistajasna ztroskotá loď a na břeh se vypotácí Robinson. Klid a pohoda jsou tytam. Jestli má mít Robinson alespoň nějakou šanci z ostrova zase vypadnout, musíš ho naučit základy přežití, aby nepodlehł některé z mnoha ostrovních hrozeb. Pokud Robinson na konci hry porazí dva piráty, úspěšně odpluje z ostrova a ty budeš mít zase pokoj...

*\*Volně inspirováno románem Robinson Crusoe od Daniela Defoa.*

## Princip hry

Pátek je dobrodružství pouze pro jednoho hráče. Vaším cílem je dovést Robinsona až na konec hry. Musí přežít a vyhrát souboj proti dvěma pirátům. Pokud uspěje, vyhráváte.

Robinsonovy omezené schopnosti představují ve hře karty. Jestliže Robinsonovy schopnosti lze označit za omezené, jeho zdraví je naopak velmi dobré, takže může záměrně podlehnout několika hrozbám. Pokud má Robinson přežít, musíte s jeho zdravím nakládat obezřetně a správně rozhodnout, které hrozby budete řešit.

Hra nabízí **několik úrovní obtížnosti**. Nejprve vám vysvětlíme nejnižší úroveň obtížnosti (úroveň 1). Jakmile se vám podaří vyhrát partii na této úrovni, můžete postupně zkoušet další tři úrovně, dokud hru nepokojíte i na úrovni 4!



# Herní materiál

72 karet následujících druhů:

- 3 karty fází (zelená, žlutá, červená)

- 59 karet boje:

· 18 karet Robinsona

· 11 karet stárnutí

(8 normálních, 3 náročná)

· 30 karet hrozeb

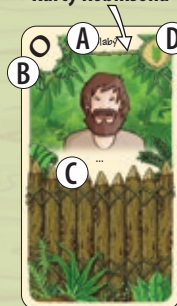
- 10 karet pirátů

22 žetonů zdraví

3 desky

## KARTY BOJE

Karty Robinsona



Karty stárnutí



**A** název

**B** body boje

**C** případná zvláštní schopnost

**D** počet zdraví potřebného ke zničení této karty

**E** karty stárnutí:

normální náročná

## KARTY BOJE

Karty hrozeb

Strana hrozby (horní)

**A** název

**B** počet karet zdarma

**C** hodnota hrozby podle fáze

(zelená, žlutá, červená)



Strana znalostí (spodní)

**D** název

**E** body boje

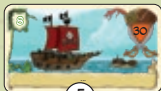
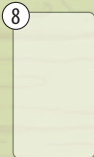
**F** případná zvláštní schopnost

**G** počet zdraví potřebného ke zničení této karty

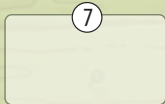
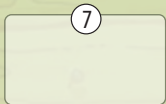
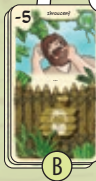
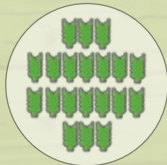
## Příprava hry

Vaše první partie bude na úrovni 1. Provedte následující kroky přípravy hry:

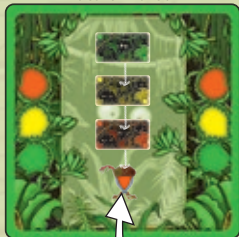
1. Vezměte karty fázi a utvořte z nich hromádku před sebou na stole. V hromádce bude vespod červená karta, uprostřed žlutá karta a nahoře bude vidět zelená karta. Hra začíná zelenou fází.
2. Kartu stárnutí **úplně pitomý**s body boje -3 odstraňte ze hry. Zbýlých deset karet stárnutí roztrháte do dvou hromádek (7 normálních (A) a 3 náročné (B)). Každou hromádku zamíchejte zvlášť. Poté z nich utvoříte balíček lícem dolů na desce stárnutí. Dospod umístíte náročné karty stárnutí a nahoru umístíte normální karty stárnutí (A). Balíček karet stárnutí budete potřebovat později během hry.
3. Zamíchejte 18 karet Robinsona a utvořte z nich balíček lícem dolů na desce Robinsona. Desku Robinsona umístíte před sebe. Toto budou vaše **karty boje**.
4. Zamíchejte 30 karet hrozeb (**hrozby**) a utvořte z nich balíček lícem dolů na desce hrozeb.
5. Zamíchejte všechny karty pirátů. Náhodně vezměte 2 karty pirátů a umístíte je na stůl lícem vzhůru jako závěrečné soupeře. Zbylé karty pirátů vraťte do krabice.
6. Vezměte 20 žetonů zdraví a umístíte je poblíž balíčku karet Robinsona. Zbylé 2 žetony zdraví ponechte na okraji herního prostoru jako dodatečnou zásobu.
7. Poblíž desek Robinsona a hrozeb ponechte prostor pro odkládací hromádky jednotlivých druhů karet.
8. Určete prostor pro odkládací hromádku zničených karet boje.
9. Určete prostor pro aktuální kartu hrozby (nalevo ponechte místo pro karty zdarma, napravo pro dodatečné karty).



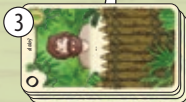
6



deska hrozeb



deska Robinsona



## Průběh hry



Během hry budete v každém kole pomáhat Robinsonovi vypořádat se s jednou hrozbou. Hra začíná v zelené fázi, kdy jsou hrozby většinou skoro neškodné. To samé bohužel platí i pro Robinsonovy schopnosti (tzn. vaše karty boje). Může se stát, že prohrajete několik těchto úvodních bojů proti zdánlivě nicotným hrozbám.

V každém kole provedete následující kroky v pevně daném pořadí:

### 1. Otočení 2 karet hrozeb

Otočte lícem vzhůru 2 vrchní karty z balíčku hrozeb. Vyberte jednu z těchto hrozeb jako aktuální hrozbu a umístěte ji před sebe. Druhou hrozbu odložte na odkládací hromádku.

### 2. Boj proti hrozbě

Během boje je důležitá část karty hrozby, na které je vyobrazena hrozba samotná. V bílém okénku  u levého okraje hrozby je počet karet boje, které si nyní smíte **zdarma** otočit a použít je k boji proti hrozbě. Během zelené fáze se snažte nasbírat tolik bodů boje, aby byl jejich součet stejný nebo vyšší než zelená hodnota hrozby . Karty boje zdarma otáčíte jednu po druhé z balíčku Robinsona a umísťujete lícem vzhůru **nalevo od karty hrozby**. Karty boje zdarma smíte otáčet a umísťovat nalevo od hrozby tak dlouho, dokud nedosáhnete hodnoty v bílém okénku.



Jakmile otočíte všechny karty zdarma, smíte dobrovolně **ztratit zdraví** a umístit jej do dodatečné zásoby: za každý žeton zdraví, který umístíte do dodatečné zásoby, smíte otočit jednu další kartu boje – tzv. dodatečnou kartu boje.

Takto smíte ztratit zdraví a otočit kartu opakovaně, kolikrát chcete. **Dodatečné** karty umísťujte lícem vzhůru **napravo od karty hrozby**. Rozlišení mezi kartami zdarma (vlevo) a dodatečnými kartami (vpravo) je důležité pro některé zvláštní schopnosti.

2 dodatečné karty boje ...



Otočíte 1 kartu boje zdarma

 +  →  
... jedna za každý ztracený žeton zdraví!

Po otočení karty boje smíte použít **zvláštní schopnost** jakékoli dosud otočené karty (či karet) boje – je jedno, zda se daná karta nachází nalevo nebo napravo od hrozby. Každou zvláštní schopnost smíte použít pouze jednou za boj. Jakmile použijete zvláštní schopnost karty, otočte danou kartu o 90°. Když dokončíte vyhodnocení jedné zvláštní schopnosti, smíte vyhodnotit zvláštní schopnost další karty (viz Zvláštní schopnosti na str. 14). Zvláštní schopnosti jednotlivých karet smíte používat v libovolném pořadí.

**Zvláštní schopnosti na kartách stárnutí vám škodí a musíte je během boje použít, nemůžete se jim vyhnout.** Smíte se ale rozhodnout, kdy je použijete (obvykle na samotném konci boje, více viz str. 16)!

Jakmile otočíte **alespoň jednu kartu boje** proti aktuální hrozbě, smíte se rozhodnout neotáčet další karty z balíčku Robinsona, a to i v případě, že nemáte dosud otočeny všechny karty zdarma (v bílém okénku). Otáčení menšího počtu karet může být užitečné, obzvláště pokud je již hrozba poražena díky vašim aktuálním bodům boje (viz 3.A Podařilo se vám hrozbu porazit?) nebo pokud se chcete nechat záměrně porazit (viz 3.B Porazila vás hrozba?).

*Během hry je právě toto jedno z hlavních rozhodnutí: kdy se vyplatí ztratit zdraví a vyhrát v boji, nebo kdy je lepší záměrně prohrát a zaplatit za odstranění horších karet. Obě tyto možnosti jsou klíčové pro dosažení vítězství ve hře. Není neobvyklé, že v zelené fázi prohrajete hned několik bojů. K této hře to zkrátka patří!*

Boj nekončí automaticky. Pokud se vám už podařilo dosáhnout potřebných bodů boje nebo máte v plánu proti hrozbě záměrně prohrát, smíte i nadále použít dosud nepoužité zvláštní schopnosti. Smíte prohlásit boj za ukončený potom, co je využijete. Jednoduše řečeno, boj skončí tehdy, když to řeknete vy. Teprve poté jsou vaše body boje konečné.

### 3. Vyhodnocení boje

#### A. Podařilo se vám hrozbu porazit?

Pokud je součet vašich bodů boje (tzn. hodnot na kartách boje lícem vzhůru) **vyšší nebo roven** hodnotě hrozby (podle aktuální fáze), podařilo se vám hrozbu porazit a **vyhráváte boj**. Kartu aktuální hrozby vezměte a spolu s kartami otočenými lícem vzhůru během tohoto boje ji umístěte na odkládací hromádku karet Robinsona. Z právě **poražené hrozby** se stane nová **karta boje**, kterou později přimícháte do balíčku Robinsona. Od této chvíle budete používat spodní část karty hrozby (stranu znalostí).







### **Příklad (podařilo se vám hrozbu porazit):**

Robinson ztratil žeton zdraví a otočil kartu *geniální*, díky které se mu podařilo úspěšně prozkoumat ostrov. Hrozba je poražena. Z právě poražené hrozby se stane karta znalosti a bude sloužit Robinsonovi jako užitečná zbraň do dalších bojů.

### **B. Porazila vás hrozba?**

Pokud prohrajete, ať už záměrně nebo jinak (tzn. součet hodnot na kartách boje lícem vzhůru je nižší než hodnota hrozby podle aktuální fáze), musíte ztratit tolik žetonů zdraví, kolik bodů je vám zbývá do dosažení potřebné hodnoty hrozby (tzn. musíte doplatit rozdíl mezi součtem bodů boje a hodnotou hrozby).

Za žetony zdraví, které takto ztratíte, smíte zničit (odstranit ze hry) některé z karet boje otočených lícem vzhůru u aktuální hrozby. Za jeden ztracený žeton zdraví smíte zničit jednu kartu Robinsona nebo kartu znalostí , za dva ztracené žetony smíte zničit kartu stárnutí . Aktuální hrozbu pak vezměte a umístěte lícem vzhůru na odkládací hromádku hrozeb a zbývající karty boje otočené lícem vzhůru umístěte na odkládací hromádku Robinsona. Nesmíte ignorovat body boje na odhalených kartách boje (tzn. nesmíte záměrně zvětšit rozdíl mezi součtem bodů boje a hodnotou hrozby) a nesmíte zaplatit další žetony zdraví za zničení dalších karet (tzn. ke zničení karet smíte použít pouze žetony zdraví, které platíte k dorovnání rozdílů mezi součtem bodů boje a hodnotou hrozby). Smíte zničit pouze karty, které odhalíte do boje s aktuální hrozbou. Karty v balíčku Robinsona a na odkládacích hromádkách nelze zničit, stejně tak nelze zničit aktuální hrozbu.

#### 4. Začněte znovu od kroku 1

Pokud jsou v balíčku hrozeb alespoň 2 karty, začněte znovu od kroku 1. Otočte 2 karty z balíčku hrozeb, vyberte jednu z nich a bojujte proti ní.

Pokud je v balíčku hrozeb **přesně jedna karta**, otočte tuto kartu a rozhodněte se, jestli proti ní chcete bojovat nebo ne. Namísto boje smíte tuto kartu jednoduše odhodit bez boje a přejít k další fázi.

Pokud je balíček hrozeb prázdný, hra přejde do další (náročnější) fáze. Horní kartu fáze vraťte do krabice a pokračujte ve hře (nejprve odehrajete zelenou fázi, pak žlutou fázi a nakonec červenou fázi, po červené fázi budete bojovat s piráty). Na začátku nové fáze zamíchejte odkládací hromádku hrozeb a začněte znovu od akce 1.

#### Prázdný balíček Robinsona

Během celé hry platí následující pravidlo: Pokud musíte nebo chcete otočit jednu či více karet boje z balíčku Robinsona, ale v balíčku není dostatek potřebných karet, otáčejte zbylé karty jako obvykle, dokud není **balíček Robinsona zcela prázdný**.

Poté musíte vzít **vrchní kartu stárnutí** z balíčku karet stárnutí a přimíchat ji ke kartám boje (*na kartu stárnutí se nedívejte!*). Zamíchané karty vraťte zpět na desku Robinsona jako nový balíček. Poté otočte zbývající karty, které musíte nebo chcete otočit. Ale pozor, jakmile přimícháte poslední kartu stárnutí, bude to vaše poslední možnost projít celý balíček Robinsona, protože pak Robinson zemře stářím!

Odkládací hromádku Robinsona smíte zamíchat až tehdy, když potřebujete otočit kartu boje, ale nemůžete (tzn. nemíchejte ji automaticky ve chvíli, kdy je balíček Robinsona prázdný).

### **Závěrečný souboj proti pirátům**

Když potřeří vyprázdníte balíček hrozeb, budete bojovat proti dvěma pirátům. Odstraňte ze hry kartu hrozeb na odkládací hromádce hrozeb. Už nebudou potřeba.

Vyberte si jednoho z pirátů, umístěte jej před sebe a začněte boj podle pravidel popsaných u kroku 2 (viz str. 6). Piráti fungují stejně jako hrozby. Jakmile porazíte prvního piráta, umístíte všechny karty boje použité v tomto boji na odkládací hromádku Robinsona. Poté musíte ihned bojovat s druhým pirátem.

V boji s piráty musíte vyhrát! Nemůžete se rozhodnout prohrát a zaplatit žetony zdraví. Pokud na dosud otočených kartách boje není dostatek bodů boje potřebných k poražení piráta, musíte obětovat zdraví za otočení dalších karet boje z balíčku Robinsona.

### **Konec hry**

Pokud porazíte druhého piráta, vyhráváte!

Prohrát můžete třemi různými způsoby:

1. Kdykoli v průběhu hry musíte zaplatit žeton zdraví, ale už vám žádný nezbývá. V tu chvíli prohráváte. Je v pořádku, pokud nemáte žádné žetony zdraví. Prohráváte až ve chvíli, kdy máte zaplatit, ale nemůžete.

2. Pokud otočíte všechny karty boje, vyprázdníte balíček Robinsona a nemáte dostatek bodů boje k poražení piráta (ani za použití zvláštních schopností). I v tuto chvíli prohráváte. Zároveň ztratíte všechny zbylé žetony zdraví.
3. Pokud máte znovu zamíchat balíček Robinsona, ale už nezůstávají žádné karty stárnutí, které by se daly přimíchat do balíčku. Robinson umírá stářím a vy prohráváte!

Nyní můžete odehrát první partii. Na následujících stránkách najdete detailně rozepsaný příklad průběhu hry. S výjimkou dvou zvláštních schopností **vize** a **strategie** si můžete o zvláštních schopnostech ostatních karet přecíst až ve chvíli, kdy se poprvé objeví během boje. Zvláštní schopnosti pirátů ignorujte, dokud se s nimi nesetkáte.

### Detailní příklad boje

Právě je zelená fáze hry a Robinson bojuje s hrozbou **divočí tvorové**. Aby vyhrál a mohl proměnit kartu hrozby na novou kartu boje, bude potřebovat 4 body boje. Robinson otočil druhou kartu zdarma a má 3 body boje. Jenomže pak otočil kartu stárnutí, která snížila body boje na 1.



otočené karty boje





karta hrozby

Robinson se může rozhodnout následujícím způsobem:

**1. Prostý nápad:** Otočím čtvrtou kartu zdarma (viz bílé okénko na kartě hrozby).

**2. Zajímavý nápad:** Použiju **vizi**, abych se podíval na následující 3 karty a seřadil je tak, aby byla horní karta co nejužitečnější (nejméně užitečnou kartu bych také mohl odhodit). Pak otočím připravenou kartu jako čtvrtou kartu zdarma a snad vyhraju boj.

**3. Složitý nápad:** Použiju **vizi**, ale jako horní kartu umístím tu nejhorší. Pak tuto kartu otočím jako čtvrtou kartu zdarma. S pomocí **strategie** následně vyměním kartu stárnutí a připravenou nejhorší kartu za 2 horní karty z balíčku Robinsona. Snad díky tomu vyhraju boj.

**4. Jiný nápad:** Použiju **vizi** a nahoru dám co nejhorší kartu (pro účely tohoto nápadu doufám, že má 0 bodů boje). Tuto kartu otočím jako čtvrtou kartu zdarma. Pak záměrně prohraju tento boj. Momentálně mě to bude stát 3 žetony zdraví: 4 (hodnota hrozby na kartě **divocí tvorové**) - 1 (součet všech mých bodů boje:  $0 + 3 - 2 = 1$ ). Tyto 3 žetony zdraví můžu použít ke zničení karty stárnutí (za 2 zdraví ) a nejhorší karty (pravděpodobně za 1 zdraví ). Až do konce hry od nich budu mít pokoj. Samozřejmě to ale také znamená, že nezískám kartu **divocí tvorové** jako novou znalost se 3 body boje a zvláštní schopností **1x zničit**.

**5. Ošidný nápad:** Zkusím vyhrát a zároveň zničit kartu stárnutí. Samozřejmě nemůžu použít zvláštní schopnost na **divokých tvorech**, protože s touto hrozbou pořád bojuji. Ale v balíčku Robinsona bych měl mít další kartu, s jejíž pomocí bych mohl zničit kartu stárnutí. Nejprve otočím čtvrtou kartu zdarma. Pak použiju **vizi**, abych se podíval na vrchní 1, 2 nebo 3 karty z balíčku Robinsona. Pokud najdu potřebnou kartu, obětuju 1 zdraví, abych kartu otočil a umístil ji napravo od karty hrozby. I kdyby tenhle plán selhal, můžu použít zvláštní schopnost **strategie** a pokračovat v boji. A Robinson by mohl v boji proti této hrozbě použít ještě mnoho dalších možností.

Správné rozhodnutí u předchozího příkladu by se nejspíš odvíjelo od počtu zbývajících žetonů zdraví, počtu karet boje v balíčku atd.

Největší výzvou tohoto sólového dobrodružství je právě toto: najít co nejlepší plán!

## Zvláštní schopnosti na kartách boje

### Karty Robinsona a strany znalostí na kartách hrozeb

Během boje můžete použít zvláštní schopnosti na všech dosud nepoužitých kartách lícem vzhůru, v libovolném pořadí. Když použijete nějakou zvláštní schopnost, musíte zcela dokončit její vyhodnocení, než použijete další zvláštní schopnost. Zvláštní schopnost musí vždy ovlivňovat jinou kartu, nesmíte ji použít přímo na kartu, která vám tuto zvláštní schopnost poskytuje.

**+1 zdraví:** Vezměte 1 žeton zdraví z dodatečné zásoby a umístěte jej do Robinsonovy zásoby (max. 22 žetonů zdraví).

**+2 zdraví:** Vezměte až 2 žetony zdraví z dodatečné zásoby a umístěte je do Robinsonovy zásoby (max. 22 žetonů zdraví).

**+1 karta:** Smíte otočit 1 další kartu boje zdarma (umístěte ji napravo od karty hrozby).

**+2 karty:** Smíte otočit až 2 další karty boje zdarma (umístěte je napravo od karty hrozby).

**1x zničit:** Ne všechny karty boje v balíčku Robinsona jsou užitečné. Touto zvláštní schopností otočíte jednu další otočenou kartu boje lícem dolů. Veškeré schopnosti na takto otočené kartě jsou během aktuálního boje neplatné, ale otočená karta se pořád považuje za kartu boje s hodnotou boje 0. Otočenou kartu **nelze odstranit** jinou zvláštní schopností. Na konci boje kartu lícem dolů zničíte a odstraníte ze hry.

**1x zdvojení:** Smíte zdvojit **body boje** na jedné další kartě boje lícem vzhůru. Touto schopností smíte zdvojit body boje pouze na jedné kartě a jednou za boj. Pokud máte více kopií této schopnosti v jednom boji, musíte je použít na různé karty boje. Tato schopnost se nesčítá! Tato schopnost se aktivuje pouze na konci boje, když porovnáváte body boje s hodnotou hrozby.

**1x kopie:** Smíte zkopírovat **zvláštní schopnost** na jedné další kartě boje lícem vzhůru a použít ji znovu. Pomocí více schopností **kopie** smíte zkopírovat stejnou schopnost. Obecně smíte kopírovat libovolnou zvláštní schopnost.

**Fáze -1:** Pokud bojujete proti hrozbě ve žluté nebo červené fázi, smíte snížit hodnotu hrozby o jednu fázi (např. pokud bojujete s hrozbou ve žluté fázi, budete od této chvíle porovnávat své body boje se zelenou hodnotou, nikoliv se žlutou). Tato schopnost se aktivuje pouze na konci boje, když porovnáváte body boje s hodnotou hrozby. Proti pirátům a během zelené fáze nemá tato schopnost žádný efekt.

**přeskládání 3 karet:** Smíte vzít až 3 vrchní karty z balíčku Robinsona (jednu kartu po druhé) a podívat se na ně. Poté smíte odhodit až 1 z těchto karet na odkládací hromádku Robinsona. Zbylé karty vrátíte na balíček Robinsona lícem dolů v libovolném pořadí.

**1x výměna:** Vezměte jednu další kartu boje lícem vzhůru a umístěte ji na odkládací hromádku Robinsona (může se jednat i o kartu, jejíž zvláštní schopnost už byla využita). Otočte novou kartu jako náhradu. Umístěte ji na stejné místo, kde ležela odhozená karta. Pokud má nově otočená karta zvláštní schopnost, smíte ji využít teď nebo později během boje.

**2x výměna:** Smíte vyměnit až dvě další karty boje lícem vzhůru za dodržení stejných pravidel, jako jsou popsána výše. Musíte dokončit první výměnu, než zahájíte druhou. Kartu otočenou při první výměně smíte odhodit při druhé výměně (pokud toto provedete, nesmíte použít zvláštní schopnost na odhozené kartě).

**1x dospod balíčku:** Vezměte jednu další kartu boje lícem vzhůru a umístěte ji lícem dolů dospod balíčku Robinsona. Pokud takto vrátíte dospod jednu z karet zdarma nalevo od karty hrozby, smíte otočit novou kartu jako náhradu. Pokud je balíček Robinsona prázdný, než umístíte kartu dospod balíčku, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte nový balíček (viz Prázdný balíček Robinsona na str. 10).

## Karty stárnutí

Zvláštní schopnosti na kartách stárnutí **musíte** při boji s hrozbou použít! Pokud kartu stárnutí zničíte nebo odstraníte za pomoci jiné karty stárnutí, její zvláštní schopnost je zrušena (to samé platí při boji s piráty).

**-1 zdraví:** Pokud boj vyhrájete, musíte **na konci boje** zaplatit 1 žeton zdraví (navíc) do dodatečné zásoby. Tento žeton zdraví nesmíte použít ke zničení otočených karet boje!

**-2 zdraví:** Pokud boj vyhrájete, musíte **na konci boje** zaplatit 2 žetony zdraví (navíc) do dodatečné zásoby. Tyto žetony zdraví nesmíte použít ke zničení otočených karet boje!

**nejvyšší karta = 0:** Když porovnáváte body boje s hodnotou hrozby, nejvyšší natištěné body boje (před změnou) na jedné kladné kartě boje otočené lícem vzhůru se budou rovnat 0. Pokud máte v boji několik stejně vysokých karet boje, bude mít tato schopnost vliv pouze na jednu.

**stop:** Tato karta zastaví otáčení karet zdarma, pokud byla vyložena nalevo od karty hrozby. Musíte **ihned přestat** s otáčením karet zdarma, i když dosud nemáte otočeny všechny karty zdarma, na které máte nárok. Tato karta nebrání vyhodnocování zvláštních schopností. Pokud tuto kartu otočíte po zaplacení žetonu zdraví jako dodatečnou kartu, umístěte ji napravo od karty hrozby. Karta má 0 bodů boje. Karta ovlivňuje pouze otáčení karet zdarma, dodatečné karty můžete doplácet i po vyložení této karty. Pokud tuto kartu zničíte nebo odstraníte později během boje a nemáte otočeny všechny karty zdarma, na které máte nárok, smíte je otočit nyní.



## Karty pirátů

Na pěti kartách pirátů je pouze hodnota hrozby **A** a počet karet zdarma **B**, které smíte otočit při boji s těmito piráty. Na pěti dalších kartách pirátů jsou také zvláštní schopnosti **C**, které upravují pravidla boje. Tyto zvláštní schopnosti jsou:



- **Každá dodatečná karta boje stojí 2 zdraví:** Jakmile otočíte všechny karty zdarma, musíte při boji s tímto pirátem zaplatit 2 žetony zdraví za každou dodatečnou kartu (namísto obvyklého 1 žetonu). Pokud máte pouze 1 žeton zdraví a musíte stále otáčet karty, umístíte tento žeton zdraví do dodatečné zásoby a prohráváte.
- **Počítá se pouze polovina otočených karet boje (musejí mezi nimi být otočené karty stárnutí):** Smíte použít pouze polovinu otočených karet boje. Vyberete si, které karty použijete. Ovšem, součástí této vybrané poloviny musejí být všechny otočené karty stárnutí. Sečtěte body boje na vybraných kartách. Pokud máte lichý počet otočených karet boje, smíte polovinu zaokrouhlit nahoru ve váš prospěch.
- **Každá otočená karta boje se počítá jako +1 bod boje:** Na konci boje přičtete ke svým bodům boje také 1 bod boje za každou kartu boje lícem vzhůru (karty Robinsona, karty stárnutí, karty znalostí anebo zvláštními akcemi získané karty lícem dolů).
- **Boj proti všem zbylým kartám hrozeb:** Sečtěte všechny červené hodnoty hrozeb na všech zbylých neporažených kartách hrozeb (červená fáze) na odkládací hromádce hrozeb. Tento součet představuje hodnotu hrozby tohoto piráta. Sečtěte dohromady také všechny hodnoty v bílých okýnkách na těch samých kartách. Tolik karet zdarma smíte otočit v tomto boji. (Na konci hry se tyto hrozby budou stále považovat za -3 pro účely určení závěrečného skóre!)

- **+2 k hodnotě hrozby za každou kartu stárnutí:** Než začnete bojovat s tímto pirátem, spočítejte, kolik karet stárnutí bylo potřeba během hry přimíchat do balíčku. Každá přimíchaná karta přičte +2 k hodnotě hrozby tohoto piráta. Stačí spočítat zbylé karty na desce stárnutí (hru začínáte s 10 kartami, nebo s 11 kartami na úrovních 3 a 4, viz dále).

### **Pokud snadno zvládnete všechny hrozby...**

Ve hře je **několik úrovní obtížnosti**. Můžete čelit stále větším a větším hrozbám, než konečně pokoříte hru na nejvyšší úroveň! Pokud chcete zvýšit obtížnost, stačí během přípravy hry dodržet následující úpravy:

**Úroveň 1** (popsaná v pravidlech): Kartu stárnutí **úplně pitomý** odeberte ze hry. Začněte hru s 18 kartami Robinsona a 20 žetony zdraví, plus se 2 žetony zdraví v dodatečné zásobě.

**Úroveň 2:** Stejná jako úroveň 1. Navíc během přípravy vezměte jednu náhodnou kartu stárnutí lícem dolů a přimíchejte ji mezi 18 karet Robinsona. Na kartu stárnutí se nedívejte!

**Úroveň 3:** Stejná jako úroveň 2. Před provedením ostatních kroků přípravy vezměte kartu stárnutí **úplně pitomý** a přimíchejte ji mezi ostatní karty stárnutí.

**Úroveň 4:** Stejná jako úroveň 3. Začněte hru s 18 žetony zdraví, plus se 2 žetony zdraví v dodatečné zásobě. Tady začíná opravdová výzva!

### **Bodování**

Po každé hře můžete spočítat své skóre. Budete se s postupem času zlepšovat?

1. Vezměte všechny vaše karty boje (všechny karty z balíčku Robinsona a odkládací hromádky Robinsona) a sečtěte body boje na těchto kartách. Pro účely bodování se všechny karty

stárnutí považují za -5, nezávisle na skutečné hodnotě bodů boje. Zničené karty boje nepočítajte.

2. Přičtete 15 bodů za každého poraženého piráta. Neporažené piráty ignorujte.
3. Přičtete 5 bodů za každý zeton zdraví, který vám zbývá (zbývají vám, pouze pokud vyhrajete hru).
4. Odečtete 3 body za každou neporaženou hrozbu (všechny karty hrozeb v balíčku hrozeb a odkládací hromádky hrozeb).

Jakmile spočítáte své skóre, můžete jej porovnat s předchozími partiiemi nebo napříč úrovněmi. Čím vyšší bude úroveň, tím těžší bude dosáhnout vysokého skóre.

**... co jste si vždy přáli vědět:**

**Během hry máte kdykoli dovoleno:**

- ... prohlížet obě odkládací hromádky (Robinsona a karet hrozeb).
- ... počítat zbylé karty ve všech balíčcích (Robinsona, hrozeb a stárnutí).
- ... prohlížet zničené karty.

Nejedná se o hru postavenou na dobré paměti, takže otevřené informace smíte volně procházet.

**Body boje a zvláštní schopnosti na kartách Robinsona a kartách stárnutí:**

**Karty Robinsona:**  $1 \times „2“$ ,  $3 \times „1“$ ,  $8 \times „0“$ ,  $5 \times „-1“$  a  $1 \times „0 (+2 \text{ zdraví})“$

**Normální karty stárnutí:**  $1 \times „-1“$ ,  $2 \times „-2“$ ,  $1 \times „-3“$ ,  $2 \times „0 (\text{nejvyšší karta} = 0)“$ ,  $1 \times „0 (-1 \text{ zdraví})“$ ,  $1 \times „0 (\text{stop})“$

**Náročné karty stárnutí:**  $1 \times „-4“$ ,  $1 \times „-5“$ ,  $1 \times „0 (-2 \text{ zdraví})“$

## Projekt Pátek

Každý pátek v letech 2008 až 2013 přidával Friedemann na svůj blog příspěvky o vývoji her. Výsledkem tohoto blogování byly celkem čtyři vydané hry. Rio Grande Games vydaly dvě z nich: „Black Friday“ v roce 2010 (nové vydání vyšlo v roce 2023) a „Pátek“ v roce 2013. Český pak „Pátek“ vychází o 11 let později v roce 2024. V době svého českého vydání se tato hra stále drží na třetí pozici mezi hrami pouze pro jednoho hráče v databázi Boardgamegeek.com.

**Autor:** Friedemann Friese

**Ilustrace:** Marcel-André Casasola Merkle

**Grafické návrhy a úpravy:** Harald Lieske

**Pravidla:** Friedemann Friese, Henning Kröpke, Birgit Irgang

© 2011/2024, 2F-Spiele, Bremen, Německo

**Česká verze hry**

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)



**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý

**Grafická úprava:** Miroslav Tlamicha, Michal Hubáček