

Autor: Corné van Moorsel Ilustrácie: Christof Tisch

POWERBOATS

Plávajte medzi ostrovmi a okolo bójk. Pozor na nárazy a rýchlo do cieľa!

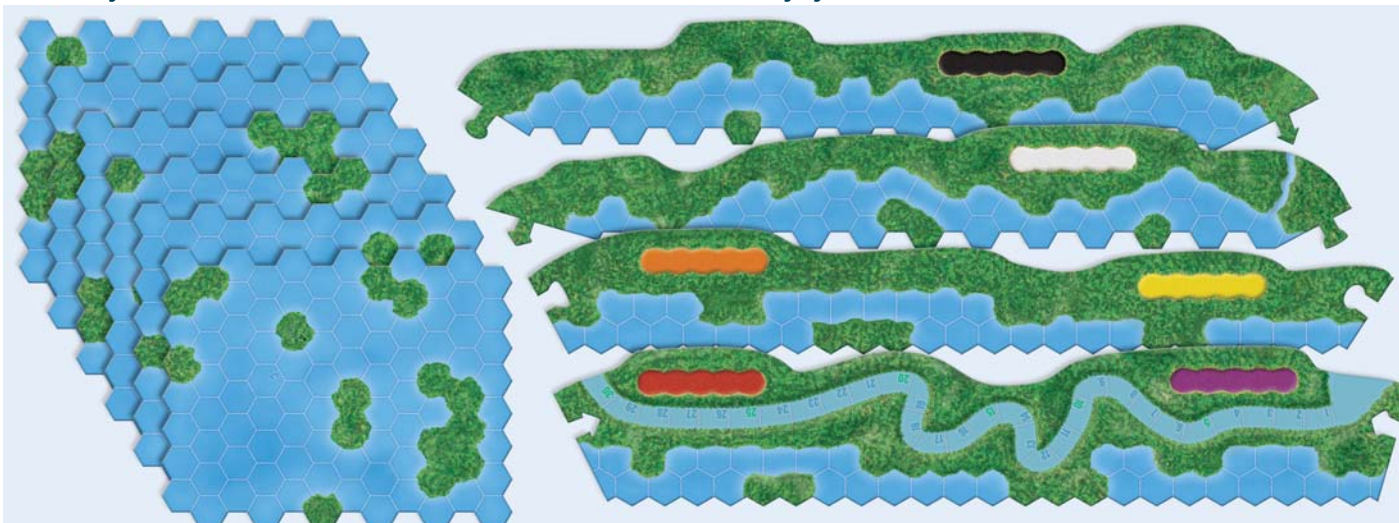
Počet hráčov: 2 - 6 Dĺžka: 1 hodina Vek: 9 - 99



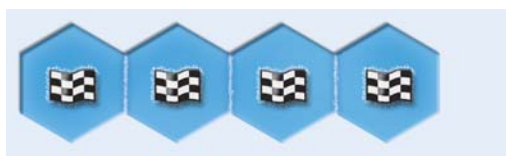
OBSAH HRY

• 6 častí jazera

• 4 časti okraja jazera



• 1 doštička štart/cieľ



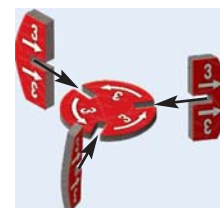
• 6 pretekárskych člnov



• 18 1-2-3 kociek



• 5 bójk Spojte zodpovedajúce si čísla / symboly, so šípkami v rovnakom smere



• 6 ukazateľov bodov

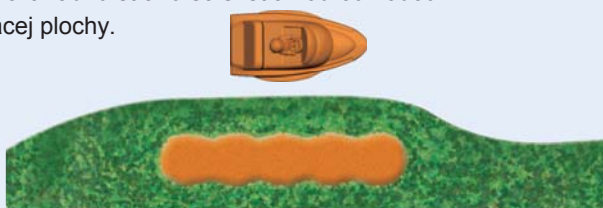


• 10 žetónov poškodenia



PRÍPRAVA HRY

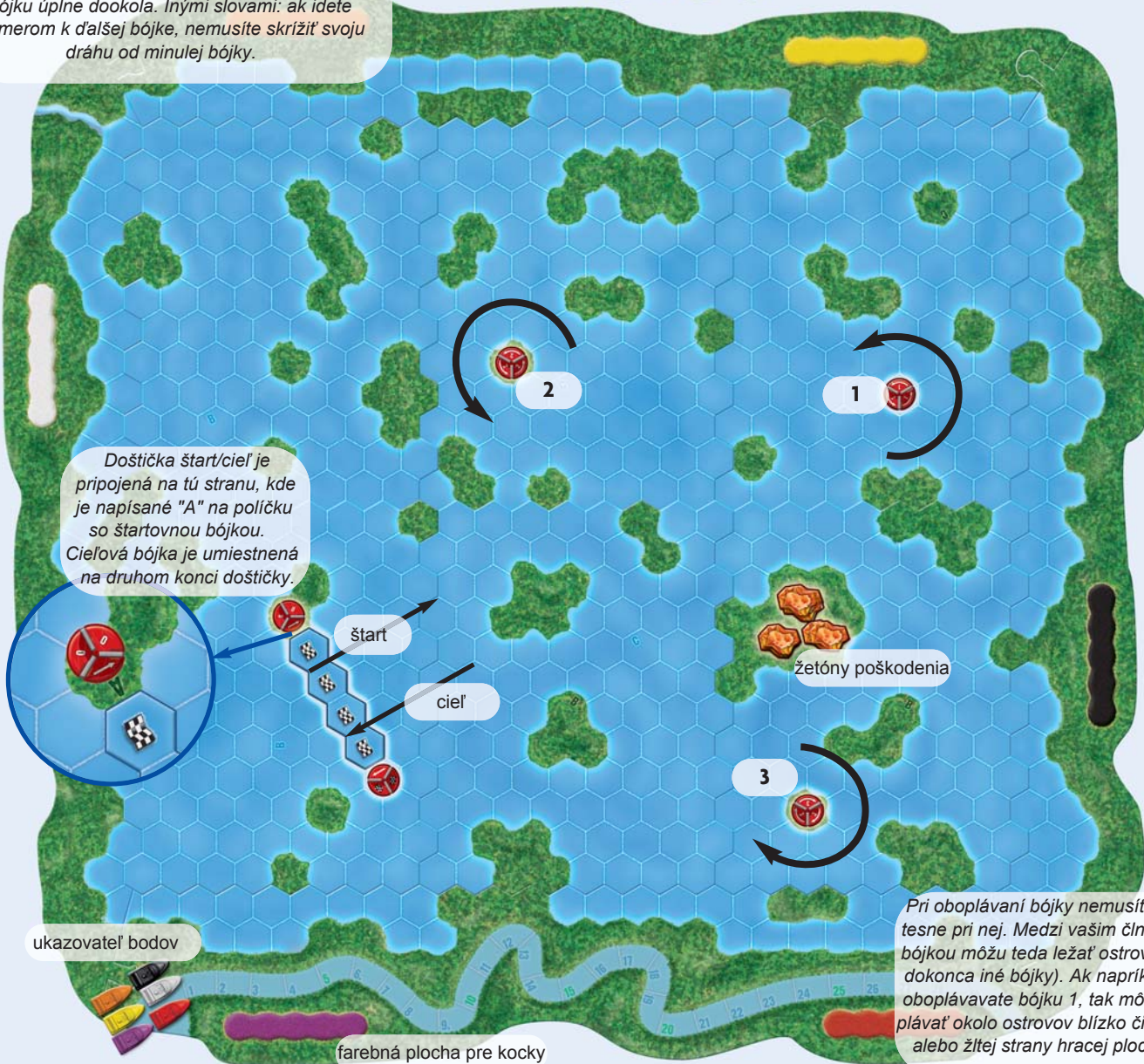
- Spojte 4 dlhé doštičky tak, aby ste vytvorili ohraničenie jazera a dovnútra náhodne umiestnite 6 jazerných častí.
 - Použite stranu s tmavomodrou vodou. Skúsení hráči si môžu na hranie zvoliť zadnú stranu so svetlomodrou vodou.
 - Každý hráč dostane pretekársky čln vo farbe prístavu na svojej strane hracej plochy.
 - Príslušné ukazovatele bodov umiestnite na "0" na počítadle bodov.
 - Hodom kockou určíte začínajúceho hráča.
 - Všetky kocky položte vedľa hracej plochy ako ich zásobu.
 - Žetóny poškodenia položte na najvyšší ostrov.
- (Ak sa minú kocky, alebo žetóny poškodenia, tak ich vhodne nahradte.)



STAVBA OKRUHU

Hráči sa snažia získať čo najvyšší súčet bodov počas troch pretekov. Na stavbu prvého okruhu použite štyri A-body (vo vode a na zemi). Na druhý okruh použite B-body a na tretí C-body. Umiestnite bójky 0, 1, 2 a 3 náhodne na príslušné políčka. Doštičku štart/cieľ položte na tú stranu, kde nájdete značku pod štartovnou (0) bójkou. Cieľovú bójku umiestnite na druhom konci doštičky štart/cieľ. Bójky 1, 2 a 3 majú dve strany: šípky doľava, alebo doprava. Umiestnite tieto šípky tak, aby sa člny nemuseli točiť dookola okolo jednej bójky pri obchádzaní bójok v poradí 1, 2 a 3. Šípky na štartovnej bójke znázorňujú, ktorým smerom člny prejdú doštičku štart/cieľ pri štarte a šípky na cieľovej bójke znázorňujú, ktorým smerom musia člny vojsť do cieľa. Zvoľte smery jednoduchšieho začiatku a konca.

Príklad okruhu. Šípky ukazujú smer trate najprv okolo bójky 1, potom okolo bójok 2 a 3 a nakoniec do cieľa. Bójky 1, 2 a 3 sú položené tak, že šípky danej bójky nenúti člny obchádzať túto bójku úplne dookola. Inými slovami: ak idete smerom k ďalšej bójke, nemusíte skrzyť svoju dráhu od minulej bójky.



Doštička štart/cieľ je pripojená na tú stranu, kde je napísané "A" na políčku so štartovnou bójkou. Cieľová bójka je umiestnená na druhom konci doštičky.

ukazovateľ bodov

farebná plocha pre kocky

Pri oboplávaní bójky nemusíte byť tesne pri nej. Medzi vaším člnom a bójkou môžu teda ležať ostrovy (či dokonca iné bójky). Ak napríklad oboplávate bójku 1, tak môžete plávať okolo ostrovov blízko čiernej, alebo žltej strany hracej plochy.

VÝBER POZÍCIE PRE ŠTART

Sused napravo od začínajúceho hráča umiestni svoj čln ako prvý na, alebo za štartovnú doštičku. Potom nasledujú postupne všetci hráči **smerom doprava** (teda začínajúci hráč umiestni svoj čln ako posledný). Žiadne dva člny nemôžu štartovať z rovnakého políčka. Prednú časť (špičku) svojho člnu natočí každý hráč tak, aby smerovala **na stranu** políčka (nie k rohu).

Oranžový, Fialový,
Červený a Žltý si vybrali
tieto pozície štartu.



TAH HRÁČA

Prvá fáza: Hod kockami

Kocky na brehu jazera na ploche vo vašej farbe predstavujú vašu rýchlosť. Tá je nulová, keď pretek začína (nemáte ešte žiadne kocky).

• **Počet kociek:** V každom kole si môžete **pridať** 1 kocku (zo zásoby), alebo **odložiť** 1 kocku (do zásoby), alebo si ponechať počet kociek, **ktorý máte**.

• **Nový hod:** Môžete sa tiež rozhodnúť, že s niektorými kockami na ploche vo svojej farbe chcete hádzať znovu. Hodíte zvolenými kockami a pridanou kockou, ak bola pridaná, **naraz**.

Tieto hodené kocky pridajte na plochu vo svojej farbe (kde všetky ostanú až do ďalšieho vašeho ťahu).

Druhá fáza: Natočenie vašeho člnu

Pred pohybom môžete natočiť svoj čln o 60 stupňov doľava, alebo doprava. Musíte si zvoliť smer, ktorým sa môžete pohnúť o celý súčet vašich kociek. Váš čln sa musí pohybovať **jednou** iba po políčkach vody. Ak by ste vo všetkých troch možných smeroch mali naraziť na zem, alebo na bójku, tak sa musíte vydať smerom **s najdlhšou priamou trasou** pred nárazom. Ak sú na tom 2, alebo 3 povolené smery rovnako, môžete si medzi nimi vybrať.

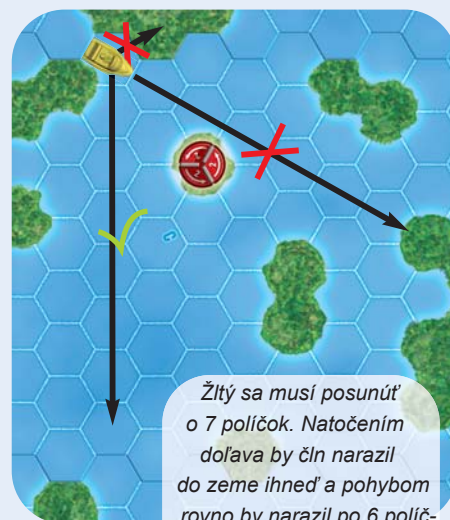
Tretia fáza: Pohyb

Posuňte svoj čln v priamom smere o toľko políčok, ako je súčet na vašich kockách. Váš čln skončí na poslednom políčku vody v dosahu.

Potom začína ťah vášho suseda naľavo od vás.

Na začiatku svojho ťahu má Žltý dve kocky **3 2**.
Žltý si necháva **3**, hodí znovu pôvodnou **2** a navyše aj pridanou kockou. Žltý nimi hodil **1 3**.
Teraz má teda Žltý **3 1 3**, čo je spolu 7.
(Počet kociek, ktorými znovu hodíte si zvolíte môžete, ale nemôžete počas ťahu pridať, alebo odobrať viac než 1 kocku!)

Možné smery
pohybu člnu.



Žltý sa musí posunúť o 7 políčok. Natočením doľava by čln narazil do zeme ihneď a pohybom rovno by narazil po 6 políčkach. Takže sa Žltý musí pred pohybom natočiť smerom doprava.



Žltý sa posunie o 7 políčok v priamke. Na poslednom políčku musí ostať stáť v smere pohybu.

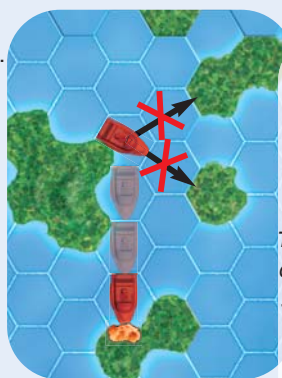
POŠKODENIE

Ak zem alebo bójka blokujú váš čln vo všetkých smeroch a teda nemôžete spotrebovať celý súčet na kockách na pohyb, tak narazíte. Váš čln sa zastaví na najvzdialenejšom políčku vody, na ktoré ste prišli (pred prekážkou). **Zvyšok celkového pohybu** udáva počet žetónov poškodenia, ktoré ihneď dostanete. Váš čln zastaví (stratíte celú rýchlosť - **prídete o všetky kocky**).

Ak nazbierate **4 alebo viac žetónov poškodenia**, znamená to potopenie vášho člnu a z aktuálneho preteku ste vyradený.

Pre nasledujúci okruh môžete svoj čln opäť opraviť, ale ostane vám **jeden** žetón poškodenia (váš čln je po oprave menej bezpečný).

Pre hráčov s 1, 2, alebo 3 žetónmi poškodenia platí to isté: čln je na ďalší pretek síce opravený, ale **jeden** žetón poškodenia im zostáva. Po druhom preteku sa postupuje rovnako, takže na začiatku tretieho preteku už môžete mať 2 žetóny poškodenia.



Červený má **3 2 2**, ale chce spomaliť. Ponechá si teda **2**, odloží 1 kocku a druhou kockou hodí znovu, padla **3**. Takže teraz má **2 3**, čo je spolu 5. Najdlhšia cesta, akou môže ísť má 3 políčka vody. Takže sa musí natočiť doprava a naraziť do zeme. Červený dostáva 2 žetóny poškodenia (5 [rýchlosť] mínus 3 [prejdené políčka vody]) a stráca obe kocky.

V nasledujúcom ťahu môže Červený opäť naštartovať motor hodením 1 kocky, ktorú si pridá, ako na začiatku preteku, alebo sa iba natočiť doprava, či doľava.

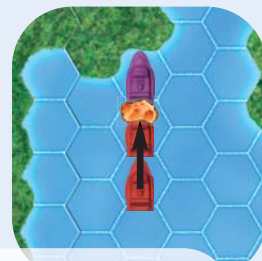
OBCHÁDZANIE ČLNOV

Môžete prejsť aj políčkom, na ktorom sa nachádza iný čln. Ale ak by ste mali ukončiť svoj pohyb na rovnakom políčku ako niektorý zo súperov, tak zostanete stáť za cudzím člnom na poslednom voľnom políčku vo vašom dosahu.

Oranžový má 3 2 1 .
Oranžový odloží 3 a neháďže znovu žiadnou z ostávajúcich dvoch kociek. Natočenie doprava a pohyb o 3 políčka (2 plus 1) by Oranžového priviedlo na rovnaké políčko ako Žltého. Ale dva člny nemôžu ostať na rovnakom políčku. Takže Oranžový sa posunie iba o 2, na posledné voľné políčko svojej dráhy.



Žltý má 2 1 , nepridáva si, ani neodkladá kocku a oboma háďže znovu. Hodil 3 2 a obchádza Oranžového aj Fialového.



Červený má 3 3 . Aby zamedzil zrážke, tak jednu kocku odloží a druhou háďže znovu. Ale opäť padla 3. Vo všetkých možných smeroch prejde iba 2 políčka a narazí do zeme. Vyberie si teda pohyb priamo vpred, dostane 1 žetón poškodenia (rozdiel medzi kockami a dráhou) a musí vrátiť aj poslednú kocku do zásoby. Pretože však nemôže skončiť na políčku s iným člnom, tak skončí 1 políčko za Fialovým. Fialový nedostáva žiadny žetón poškodenia.

KONEC OKRUHU

Na dokončenie okruhu/preteku musíte prejsť cieľovou doštičkou (alebo na nej skončiť).

Pozor: Náraz do prekážky za cieľom ešte poškodí váš čln.

VÍŤAZNÉ BODY

V prvom preteku získa víťaz toľko bodov, koľko je hráčov mínus 1. Druhý hráč v cieľi dostane o 1 bod menej, tretí o 2 menej atď. Takže posledný nedostane žiadny bod. Potopení hráči takisto nedostávajú body (ak sa nepotopili až po náraze po prejení cieľom).

V druhom preteku prinesú všetky pozície dvojnásobok bodov a v treťom trojnásobok bodov oproti prvému preteku.

Príklad: Pri 5 hráčoch bude bodovanie v preteku "A": 4,3,2,1 bod, v preteku "B": 8,6,4,2 body a v preteku "C": 12,9,6,3 body.

Body vyznačte pomocou ukazovateľov bodov na počítadle bodov.

Ak po poslednom preteku nastane zhoda, poradie za určí podľa pozície v cieľi v poslednom preteku.

V každom novom preteku bude novým začínajúcim hráčom ľavý sused predchádzajúceho začínajúceho hráča.



Žltý má 1 3 a neberie si ďalšiu kocku, ani žiadnu neodkladá, ani znovu neháďže. Posunie sa teda o 4 políčka a je v cieľi. Všimnite si, že háďzať kockou by bolo pre Žltého rizikom, pretože posun o 6 či viac políčok by čln Žltého natočil, aby sa vyhol nárazu do zeme.

2 HRÁČI - BODOVANIE HRY / VARIANTA BODOVANIA

Pri hre 2 hráčov alebo alternatívne pri hre viacerých: Navyiac k daným víťazným bodom pripočítajte hráčovi toľko bodov, koľko je počet ťahov, ktoré ešte do cieľa potreboval posledný hráč. Hráči v cieľi dostanú 5 bodov navyiac za každý potopený čln.

Pre "www.iHRYsko.sk" pripravili **Cwali** a **Peter**

Mastermoves

Zahrajte si s hráčmi z celého sveta na

www.mastermoves.eu.

Tu si môžete zahrať turnaje vo verzii pre 2 hráčov.



Publisher: **Cwali**

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands

tel: 0031-640-893506

info@cwali.nl

<http://www.cwali.nl>