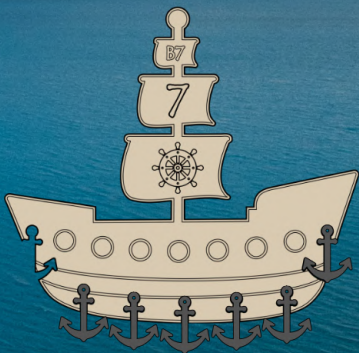




# TOTOHU



## 🚢 LEGENDA HRY 🚢

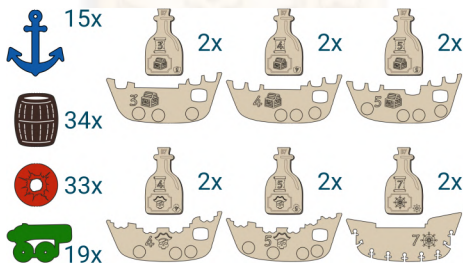
Nechte se přenést do zlatého věku Pirátů (1660 - 1730), kdy mořím vládl legendární Henry Morgan a nebyla nouze ani o další podobné padouchy. Sám autor je takový syčák, že hru vymyslel již ve svých 7 letech.

TOTOHU je dynamická a napínavá námořní bitva pro 2 hráče (cestovní edice) nebo 1 až 3 hráče (sběratelská edice).

V maorštině TOTOHU znamená POTOPIT, a přesně o to tady jde. Hra svou jednoduchostí a herním principem připomíná známý rozstřel „Kámen, nůžky, papír“. Místo 3 možností jich tu ale máte rovnou 6, a to v podobě různých typů lodí. Rum, kotvy a děla samozřejmě nesmí chybět.

## 🚢 HERNÍ MATERIÁL - CESTOVNÍ EDICE 🚢

- 12x koženkový trup lodi (6 světlých a 6 tmavých)
- 12x dřevěná láhev rumu (2 sady po 6 kartách)
- 15x modrý žeton kotvy
- 19x zelený žeton děla
- 19x hnědý žeton sudu
- 33x červený žeton díry v lodi



## HERNÍ MATERIÁL - SBĚRATELSKÁ EDICE

- 18x dřevěná plachetnice (3 flotily po 6 lodích)
- 18x dřevěná láhev rumu (3 sady po 6 kartách)
- 22x modrý žeton kotvy
- 28x zelený žeton děla
- 51x hnědý žeton sudu
- 49x červený žeton díry v lodi
- 1x tabulka s výsledky střetnutí lodí
- 1x kostka
- 1x pravidla



22x



51x



1x

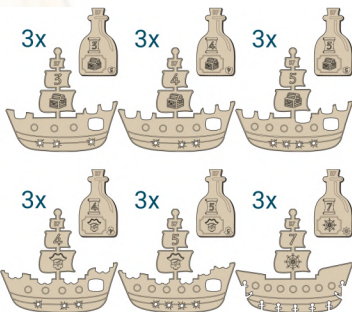


1x

28x



49x



## CÍL HRY

Cílem hry je zničit nepřátelskou flotilu a získat při tom co nejvíce děl a sudů se zbožím, které se počítají jako vítězné body.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč obdrží následujících 6 lodí, které si rozloží před sebe.
  - 1 loď lovce pirátů (označená kormidlem)
  - 2 lodě pirátů o síle 4 a 5 (označené pirátem)
  - 3 lodě obchodníků o síle 3, 4 a 5 (označené truhlou)
2. Každý hráč obdrží 6 hracích karet ve tvaru lahve rumu odpovídajících lodím v jeho flotile.
3. Umístěte žetony kotev, sudů, děl a zásahů poblíž hrací plochy tak, aby je měli hráči po ruce.
4. V případě sběratelské edice umístěte tabulku střetnutí lodí a hrací kostku poblíž hrací plochy tak, aby je měli hráči po ruce.
5. Určete, zda budete hrát základní hru nebo její volitelné varianty (viz "Volitelné varianty hry" níže).
6. Zvolte začínajícího hráče – kdo naposledy plul na lodi nebo jiném plavidle libovolného tvaru a velikosti, začíná.

## PRŮBĚH HRY

Začínající hráč odpočítá TO–TO–HU a poté všichni hráči ihned vyloží jednu ze svých karet z ruky. Lodě znázorněné na vyložených kartách se setkají na volném moři a dojde k jejich střetu, který může hráčům přinést úspěch nebo naopak nepříjemnou díru v lodi.

Střetnutí se vyhodnotí podle tabulky znázorněné na "obrázku č.1" níže. Propojte sloupec obsahující symbol jedné lodě a řádek obsahující symbol druhé lodě, abyste zjistili, co se při střetnutí přihodilo.



Obrázek 1: Výsledek střetnutí lodí

Mohou nastat následující scénáře:

1. Pirátská loď se střetne s obchodní lodí: piráti vystřelí na obchodní loď a ta utrhá zásah – vlastník zasažené lodi umístí na volné kruhové pole v trupu lodi žeton zásahu. Pirát si na palubu přidá jedno dělo.
2. Pirátská loď se střetne s pirátskou lodí: Výsledek střetnutí závisí na síle obou lodí. Pokud je jedna loď silnější, získá dělo na znamení úspěchu a slabší loď dostane zásah – vlastník zasažené lodi umístí na volné kruhové pole v trupu lodi žeton zásahu. Pokud je síla lodí stejná, obě lodě utrhá zásah a nezískají nic.

3. Pirátská loď se střetne s lovcem pirátů: Lovec pirátů vystřelí na pirátskou loď a ta utrží zásah – vlastník zasažené lodi umístí na volné kruhové pole v trupu lodi žeton zásahu. Lovec pirátů si na svou loď přidá jednu kotvu.
4. Obchodní loď se střetne s obchodní lodí: Obě lodě získají sud se zbožím. Pokud se střetne obchodní loď o síle 5 s nějakou slabší obchodní lodí (síla 3 nebo 4), získá o jeden sud se zbožím navíc.
5. Obchodní loď se střetne s lovcem pirátů: Výsledek střetnutí závisí na variantě hry. Lovec pirátů si na svou loď přidá jednu kotvu. Obchodní loď v základní variantě nezíská nic a ve variantě „Skrytý poklad“ získá možnost schovat si jeden sud se zbožím do podpalubí (viz "Volitelné varianty hry" níže).
6. Lovec pirátů se střetne s lovcem pirátů: Oba lovci pirátů si na svou loď přidají jednu kotvu.

Po vyhodnocení střetnutí odpočítá další hráč (u sběratelské edice označený kostkou) ve směru hodinových ručiček TO–TO–HU a celá situace se opakuje.

## **VYŘAZENÍ LODĚ Z BOJE**

Lodě mohou být vyřazeny z boje následujícím způsobem:

- Každá loď, která má všechna kruhová pole na svém trupu zaplněná žetony zásahu, se ihned potopí včetně svého nákladu nebo získaných děl.
- Lovec pirátů, který má zaplněná všechna místa na kotvy (vyplul 7x), ihned odplouvá do přístavu a bitvy se již nezúčastní.
- Pirátská loď, která získala maximální počet děl, ihned odplouvá do přístavu a bitvy se již nezúčastní.

- Obchodní loď, která má zaplněna všechna místa na palubě pro sudy se zbožím, ihned odplouvá do přístavu a bitvy se již nezúčastní.



Všimněte si, že místo pro ukrytí sudu se zbožím v podpalubí nemá na odplutí lodí do přístavu žádný vliv.



Počet lodí, se kterými je možné hrát, se postupně snižuje, a je velmi důležité zvážit, jakou loď si necháte nakonec.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy ve hře zůstanou pouze lodě jednoho hráče, protože lodě ostatních hráčů již odpluly nebo byly potopeny. Po skončení hry si hráči sečtou všechny sudy a děla na nepotopených lodích flotily (na moři i v přístavu) a hráč s nejvyšším počtem vyhrává hru. V případě shody hráči vítězství sdílejí.



Kotvy lovců pirátů se jako výherní body nezapočítávají!

## VOLITELNÉ VARIANTY HRY

**SKRYTÝ POKLAD:** Obchodní a pirátské lodě mají v podpalubí k dispozici 1 nákladní prostor navíc, který je možné také zaplnit sudem se zbožím, ale jen do té doby, než je zaplněna paluba a loď odpluje do přístavu.

Obchodní loď si může přemístit 1 sud se zbožím z paluby do podpalubí při střetnutí s lovcem pirátů.

Pirátská loď může sud se zbožím získat tehdy, když se při střetnutí s obchodní lodí rozhodne, že jí **namísto** zásahu a získání děla uloupí z paluby 1 sud se zbožím.

Pokud obchodní loď na palubě žádný sud se zbožím nemá, není možné ji uloupit a při střetu s pirátskou lodí utří zásah.

Pokud již pirátská loď vlastní sud se zbožím, další uloupit nemůže.



Všimněte si, že sud se zbožím schovaný v podpalubí je bezpečně ukrytý a není možné ho žádným způsobem uloupit.

**HRA NASLEPO:** Při běžné hře jsou lodě hráčů odkryté a každý hráč vidí stav flotily protihráčů. Varianta hry „Naslepo“ umožňuje skrýt lodě před zraky protivníků. Není tedy možné zjistit stav flotily protihráčů jinak, než že si budete průběh hry pamatovat.



Hráči nemají aktuální přehled o tom, kolik lodí už je potopených nebo odplulo do přístavu, avšak pokud některý z hráčů již nemá na moři žádné lodě, oznámí to ostatním.

## HRA VE 3 HRÁČÍCH

Hra ve třech hráčích je možná pouze ve sběratelské edici. Při hře ve 3 hráčích platí stejná pravidla jako pro hru ve 2. Každý tah začíná odpočtem TO–TO–HU, po kterém všichni hráči ihned vyloží jednu ze svých karet z ruky. Vyhodnocení tahu však probíhá odlišně, protože lodě se střetávají postupně (systémem každá s každou) v pořadí dle volby hráče, který odpočítával TO–TO–HU na začátku tahu.

Volba pořadí střetnutí jednotlivých lodí se provádí až po vyložení všech 3 karet.

Každá loď se v jednom tahu postupně střetne se 2 loděmi protihráčů.

Pokud je některá loď potopena nebo je naplněna její kapacita a má odplout do přístavu již po vyhodnocení prvního střetnutí, k druhému střetnutí nedojde.



## HRA V 1 HRÁČI

Při hře 1 hráče určuje tahy protihráče hod kostkou (k dispozici ve sběratelské edici). Pokud na kostce padne symbol lodi, která je již vyřazená z boje (je potopená nebo odplula do přístavu), postupujte následovně:

- Pokud je zatím vyřazena 1 nebo 2 lodě soupeře, hod kostkou opakujte.
- Pokud jsou vyřazeny 3 nebo 4 lodě soupeře, přiřadte karty vyřazených lodí k těm, které jsou stále ve hře. Každou bojeschopnou loď bude nyní reprezentovat více symbolů na kostce.

## TVŮRCI

- Autor hry: Barnabáš Wretzl
- Testeři: Ondřej Wretzl, Matyáš Veselý
- Grafická úprava: Matyáš Veselý
- Úprava pravidel: Vladimír Dražil
- Výrobce a nakladatel: MATY MOVES – [www.matymoves.com](http://www.matymoves.com)

## ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Zvláštní poděkování patří Ondřejovi za to, že mi svěřil poznámky svého syna (autora konceptu hry) a tajně pro něj nechal celou hru vyvinout jako dárek k narozeninám.

