

Pravidla hry TOTOHU aneb Kámen, nůžky, piráti

Hra pro 1 až 3 hráče (v závislosti na edici) na motivy her Kámen, nůžky, papír a Lodě. Nechte se zavést do zlatého věku Pirátů (1660 - 1730), kdy řáčil např. legendární Henry Morgan a rozhodně nebyla nouze ani o další jemu podobné padouchy. Sám autor je takový syčák, že hru vymyslel již ve svých 7 letech. Jde o velmi jednoduchou a dynamickou hru, kterou zvládne opravdu každý.

1. Příprava a cíl hry

Každý hráč si rozloží flotilu svých 6-ti lodí na stole před sebou a na všech lodích pomocí žetonů zakryje díry po dělové kouli. Do ruky si připraví 6 hracích karet ve tvaru lahve rumu odpovídajících různým typům lodí. Cílem hry je zničit nepřátelskou flotilu a získat při tom co nejvíce děl a sudů se zbožím, které se počítají jako výherní body. Po ukončení hry se sečtou všechny sudy a děla, jež se nacházejí na nepotopených lodích flotily (na moři i v přístavu). Kotvy lovců pirátů se do výherních bodů nezapočítávají.

2. Průběh hry

Hru zahajuje nejmladší hráč tím, že odpočítá TO - TO - HU a následně všichni hráči vyloží jednu ze svých karet z ruky na stůl. Vyložené lodě se setkají na volném moři a dojde k jejich střetu, který může hráčům přinést úspěch a nebo třeba nepříjemnou díru v lodi. Tah se vyhodnotí pomocí níže uvedené tabulky. Ta podle situace říká, která loď utrhla porážku a která naopak na znamení úspěchu získala sud se zbožím či dělo. Příští odpočítávání, TO - TO - HU, tedy čas sloužící k rozvaze jakou loď táhnout tentokrát, startuje další hráč (pro přehled označený kostkou) ve směru hodinových ručiček.

= přidání děla

= umístění kotvy

= získání sudu se zbožím

= získání 2 sudů se zbožím

= odkrytí díry po dělové kouli

= možnost skrytí poklad (kapitola 4)

Pokud se setká jakákoliv pirátská loď s kteroukoliv obchodní lodí, piráti vystřelí na obchodní loď a ta utrhne zásah - hráč zasažené lodi odkryje na lodi jednu díru po dělové kouli a pirát si na svou palubu přidá jedno dělo. Při setkání dvou pirátských lodí záleží výsledek tahu na jejich síle. Pokud je jedna loď silnější, získá dělo na znamení úspěchu a slabší loď dostane zásah - hráč zasažené lodi odkryje na lodi 1 díru po dělové kouli. Pokud však lodě mají stejnou sílu, utrhne zásah obě. Hráč, který do bitvy vyšle lovce pirátů, ve svém tahu nic nezíská. Jen umístí 1 kotvu na svou loď a pokud se potkal s pirátskou lodí, ušetří jí zásah.

3. Vyřazení lodě ze hry a konec hry

Každá loď, která je potopena (jsou odkryty všechny díry po dělových koulích) se ihned potopí včetně svého nákladu či získaných děl. Pirátská loď, která získala maximální počet děl, odjíždí ihned do přístavu pro novou municii a do konce hry se s ní již nedá táhnout. Obchodní loď, která má zaplněna všechna místa na palubě sudy se zbožím, také ihned odplouvá do přístavu a není s ní možné již ve hře nadále táhnout. Pokud má lovec pirátů již plná všechna místa pro kotvy (vyplul 7x), také opouští hru. Počet lodí, se kterými lze hrát, se tak postupně snižuje a je velmi důležité zvážit, jakou loď si necháte nakonec. Hra končí ve chvíli, kdy zbývá u stolu již jen jeden hráč s loděmi, kterými může ještě táhnout - tedy nejsou potopené a ani ještě neodpluly do přístavu.

4. Volitelná pravidla

SKRYTÝ POKLAD: Každá loď (krom lovců pirátů) má v podpalubí připravený 1 nákladní prostor navíc. Ten je možné také zaplnit sudem se zbožím, ale jen do té doby, než je zaplněna paluba. Pirát může sud získat ve chvíli, kdy se setká s obchodní lodí a místo poškození se jí rozhodne z paluby uloupit 1 sud se zbožím. Pokud tedy obchodní loď napadená pirátem na palubě žádný náklad nemá, není možné jí sud z podpalubí sebrat a je nutné jí ušetřit zásah.

HRA NASLEPO: Standardně se hraje s odkrytými vyloženými flotilami lodí, každý hráč tedy vidí stav protivníkovy flotily. Je však možné hru hrát i skrytě. Chcete-li mít přehled, jakými loděmi protivníková flotila ještě disponuje a jak si jednotlivé lodě vedou, budete si průběh hry zkrátka muset pamatovat.

5. Specifika hry ve třech a v jednom

Při hře ve třech platí stejná pravidla jako pro dva. Každý tah začíná odpočtem TO - TO - HU a následně všichni vyloží na stůl kartu se symbolem lodě, kterou chtějí zahrát. Vyhodnocení tahu se však liší, neboť je třeba se zabývat vždy jen dvěma loděmi proti sobě. Pořadí, v jakém k vyhodnocení dojde, určuje hráč, který tah startoval (až poté, co jsou všechny 3 karty vyloženy). Každá loď potká nejvýše dvě lodě během jednoho tahu. Pokud je loď potopena nebo je naplněna její kapacita a má opustit hru již po vyhodnocení prvního setkání, k dalšímu vyhodnocení nedojde. Při hře v jednom tahu protihráče nahrazuje hod kostkou, která určuje, jaká loď vyplula. V případě, že padne symbol již vyřazené lodi, je postup následující: Je-li zatím vyřazena pouze jedna až dvě lodě, opakujte hod kostkou. Ve chvíli, kdy dojde k vyřazení třetí lodě, přiřadte vyřazené karty k lodím, jež jsou stále ve hře. Každou akceschopnou loď tak reprezentuje více symbolů na kostce a každý hod tedy jasně určí, se kterou lodí se potkáte.