

LOVCI POKLADŮ

Tuto hru jsme hráli na výletě 19.-21.11.2004 v Jílovém u Prahy. Tentokrát jsme se nechali inspirovat stejnojmennou stolní hrou (<http://www.deskove-hry.eu/hra-lovci-pokladu.php>) a jen jsme trochu pro mladší upravili pravidla - starší je hráli dle platných pravidel. Lovce pokladů hrálo 13 dětí, které byly rozděleny na čtyři skupiny a hrálo se na čtyřech hracích plánech (dva jsme si půjčili a dva okopírovali). U každého stolu vždy seděli stejně staré děti (dvě skupiny mladších a dvě skupiny starších). Celá hra začala tím, že přišel pirát, který děti poprosil aby mu pomohli vyzvednout co nejvíce pokladů z potopených lodí. Na konci je odměnil flaškou rumu (šťáva s rumovou příchutí), rumovými pralinkami a čokoládovými penězi.

PRAVIDLA

Hrálo se podle pravidel normální hry s tím, že mladší měli v pravidlech určité úpravy: Hlavní změna spočívala v tom, že jakmile hráči našli poklad, automaticky ho rovnou přenesli na svoji loď (místo toho, aby si ho tam museli po plánu donést). Tím odpadly všechny vlastnosti různých polí, co se týče nesení pokladu. Samozřejmě si navzájem poklady ani nemohli brát a ani si nemohli obsazovat lodí.

Pole, která zůstala beze změny: Větrná růžice, Mořský koník, Delfín, Žralok, Volné moře a Sopky

Pole se změnou:



Hvězdice: námořník se vrátí o dvě políčka zpět tím směrem, ze kterého na hvězdici narazil.

Pokud nese námořník poklad, zanechá ho na posledním políčku před hvězdicí.

Rejnok: námořník je úderem rejnoka vržen mimo hrací pole ve směru jeho ocasu. *Pokud nese poklad, zanechá ho na posledním poli, ze kterého na rejnoka narazil. Aby se námořník dostal zpět do hry, musí nejprve dosáhnout vlastní lodí. Pohybem o jedno pole po obvodu herního plánu na loď doplave, nebo pro něho loď stejným způsobem přijede. Brání-li námořníkovi v pohybu cizí loď, může být touto*

lodí zajat a musí majiteli lodí sloužit.

Želva: námořník je při setkání s želvou zdržen a jeden tah s ním hráč nesmí hrát. Může provést tah buď lodí nebo jiným námořníkem. *Na tuto kartu se smí vstoupit i s neseným pokladem.*

Chobotnice: ze zajetí chobotnice lze námořníka osvobodit jen dalším vlastním námořníkem. *Pokud na tuto kartu vstoupí cizí námořník, zajatá figurka je sice osvobozena, ale musí se vrátit na svoji loď. Zajme-li chobotnice námořníka s pokladem, patří poklad osvoboditeli.*

Uragán: námořník je uragánem vržen zpět na vlastní loď. *Pokud nese poklad, zanechá jej na poli, ze kterého na kartu uragán vstoupil.*

Ostrov: na tuto kartu lze vstoupit kdykoliv, *ale pouze bez pokladu. Pokud námořník nese poklad, musí ho zanechat na posledním poli před vstupem na ostrov.*

Neptun: námořník, který kartu Neptuna objeví, může využít jeho moci a dostat se na libovolné pole hracího plánu *nebo na soupeřovu loď, pokud na ní není posádka.* Tuto kartu lze použít jen jednou během hry, *ale nikoliv v tom tahu, kdy byla objevena.*

Mořská panna: *přináší svému objeviteli jeden z objevených pokladů, který není strážěn, nebo nesen. Pomoc mořské panny lze využít ihned nebo v pozdějších tazích, ale pouze jednou.* (funguje jako Neptun)

Taktická pravidla - vlastně neplatí, hra je založená na náhodě