

KE DNU

Hra o tonoucích šancích a rostoucím napětí

PRAVIDLA

—

MOTIV HRY

Motivem hry je potopení zaoceánského parníku. Každý hráč představuje loď, její posádku a cestující. Je to velmi smutná hra, protože nakonec všechny lodě klesnou **ke dnu**. Cílem je udržet se nad hladinou co nejdéle a zachránit co nejvíce cestujících.

Hra se skládá ze dvou fází – **Plavba** a **Potápění**.

Během fáze Plavba si hráči budují své balíčky karet. Karty představují posádku, cestující a vybavení. Ve fázi Potápění hráči používají své karty a snaží se zachránit posádku, cestující a vybavení.

—

PŘÍPRAVA HRY

BALÍČKY HRÁČŮ

Každý hráč obdrží **8 karet Passenger** a **2 karty Baby**. Těchto 10 karet představuje cestující, kteří nastoupili v prvním přístavu. Tyto karty tvoří hráčův **balíček**. Zamíchejte je a položte balíček před sebe.

Všechny nepoužité karty Passenger a Baby ponechte v krabici.

OBCHOD

Položte kartu **Iceberg** na stůl mezi hráče. Zbytek karet zamíchejte a 5 náhodně vybraných karet vyložte lícem nahoru vedle karty Iceberg. Všechny ostatní karty tvoří dobírací balíček.

Tato oblast se nazývá Obchod. Všichni hráči sdílejí stejný Obchod.

—

PLAVBA

Plavba je deckbuildingová fáze. Jedno kolo Plavby představuje zastávku v přístavu, kdy na loď nastupují noví cestující.

Nejvyšší hráč začíná hru tak, že si dobere **3 karty** ze svého balíčku do **ruky**. Na začátku balíček obsahuje pouze karty Passenger a Baby. Všechny ostatní karty se zamíchají a čekají v **dobíracím balíčku** společném pro všechny hráče.

Každá karta má **bodovou hodnotu** uvedenou v horní části přední strany. Chcete-li **koupit** kartu z Obchodu, musíte **odhodit** (anglické slovo jettison znamená hodit přes palubu) kartu/karty z ruky alespoň za stejný počet bodů. Odhodit znamená přesunout kartu do své **vody**. Voda představuje hráčův odhazovací balíček. Karty do vody pokládejte lícem nahoru. Body z odhozených karet se sčítají (představte si, že používáte počítadlo).

Aby hráč koupil kartu za 3 body, musí nejprve odhodit kartu/karty v hodnotě alespoň 3 bodů, např. 3 Passengery nebo 1 Passengera a 1 Baby. Pokud hráč odhodí 2 karty Baby, aby koupil Caretaker, zbývající 1 bod se až do konce jeho tahu neztrácí a může jej použít na nákup dalších karet z Obchodu.



Hráč může koupit libovolnou kartu v Obchodě (jednu z 5 náhodných karet nebo Iceberg). Jakmile hráč koupí jednu z 5 karet, je **okamžitě nahrazena** jinou kartou ze společného dobíracího balíčku všech karet. Koupené karty jdou lícem nahoru na odhazovací balíček (vodu) spolu s kartami, které byly v tomto tahu odhozeny.



V tomto příkladu hráč odhodil Rats v hodnotě 3 bodů. Rozhodl se koupit Lifebuoy za 3. Obě karty vložil do své vody a dobral novou kartu, aby zaplnil uvolněné místo v Obchodě. Hráč mohl místo Lifebuoy koupit také Polka Dancer; nebo odhodit Passenger v hodnotě 1 bodu spolu s Rats a koupit Maid; případně mohl nákupní fázi přeskočit a počkat na svůj další tah, aby si dobral více karet a nakonec je použil na koupi Lady nebo Tycoon.

Pokud má hráč nevyužité body nebo se rozhodne odhodit další karty z ruky, může pokračovat v nakupování karet.

Hráč může body také využít k **vykládání** karet z ruky na svou **palubu** (hení plochu) – tato možnost je dostupná v obou fázích hry, pravidla pro vykládání a používání karet jsou však vysvětlena v části Potápění těchto pravidel.

Pro lepší orientaci mezi kartami mají jejich lícové strany různé barevné motivy. Karty bez zvláštní schopnosti jsou béžové. Útočné karty jsou červené. Obranné karty jsou modré. Zelené karty mají pasivní efekt, např. mění počet dobíraných karet. Fialové karty mají zvláštní efekt.

Hráč nemusí využít všechny své body. Nevyužité body po tahu propadají. Jakmile už hráč nechce ve svém tahu nic dalšího dělat, oznámí konec tahu.

Druhý hráč si **dobírá 4 karty**; třetí hráč a **každý další hráč si standardně dobírá 5 karet** (karty jako Fisherman vyložené na palubě mohou tento počet změnit). Hráči se střídají po směru hodinových ručiček.

Dobírání karet probíhá na začátku tahu hráče. Pokud si má hráč dobrat kartu a v balíčku už žádné karty nejsou, zamíchejte odhazovací balíček (vodu) a vytvořte z něj nový balíček.

LIMIT KARET V RUCE

Na konci svého tahu nesmí mít hráč v ruce více než **5 karet**. Hráč si zvolí, které karty si ponechá. Odhozené karty jdou do vody.

KONEC PLAVBY

Plavba končí, jakmile některý hráč koupí **Iceberg**. Iceberg má bodovou hodnotu 10 a žádnou zvláštní schopnost. Jeho kupní cena je však 20. Za dodatečných 10 bodů si hráč kupuje **výhodu, že začne fázi Potápění**.

— POTÁPĚNÍ

Ve fázi Potápění běží čas. Na rozdíl od fáze Plavba se voda již nemíchá, když nelze dobrat kartu z hráčova balíčku. Ztenčující se balíček představuje potápějící se loď, závěrečné odpočítávání.

PŘÍPRAVA FÁZE

Vaše loď narazila do ledovce a potápí se. Již nepluje z přístavu do přístavu. Odstraňte ze hry celý Obchod, nadále se již nebude využívat.

Každý hráč vezme všechny své karty z ruky, z balíčku i z vody a zamíchá je dohromady. Tyto karty budou představovat hráčův balíček pro Potápění. Pokud hráč během fáze Plavba vyložil nějaké karty **na palubu**, tyto karty na palubě zůstávají.

Poté si každý hráč dobere přesně **5 karet** z balíčku do ruky.

Hráč, který během Plavby koupil Iceberg, hraje první, nedobírá **žádné** karty a pokračuje svým tahem. Poté, co začínající hráč ukončí svůj tah, další hráč si dobere pouze **1** kartu; následující hráč si dobere **2** karty; poté si všichni hráči standardně dobírají **3** karty (existují modifikátory, např. Fisherman; modifikátory se vztahují i na první 3 tahy).

Zpomalené dobírání na začátku obou fází má zabránit tomu, aby první hráči získali výhodu. Toto pravidlo platí i tehdy, hrají-li pouze dva hráči.

Pozor: Na rozdíl od fáze Plavba ve fázi Potápění **neplatí žádný limit karet v ruce**.

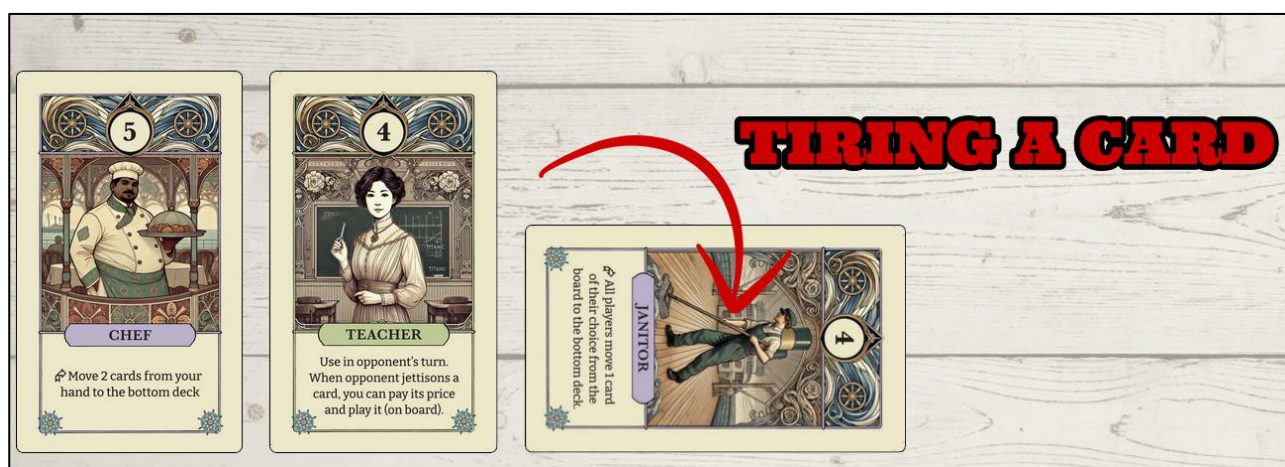
VYKLÁDÁNÍ KARET NA PALUBU

Ve fázi Potápění už nemůžete kupovat nové karty z Obchodu. Obchod už neexistuje, vaše loď narazila do ledovce a je odsouzena k zániku! **V obou fázích** však stále můžete odhazovat karty a získávat jejich body. Body můžete použít k **vykládání** karet z ruky **na svou palubu**. Chcete-li kartu vyložit, musíte z ruky odhodit kartu/karty alespoň za stejný počet bodů.

Pokud máte **na palubě alespoň 5 karet**, vyložení dalších karet stojí dvojnásobek bodů. Pokud máte na palubě alespoň **10 karet**, cena se ztrojnásobí atd. Proto dobře zvažte, které karty chcete vyložit.



Když je karta vyložena na palubu, začne plnit svou **funkci** (viz text na kartě). Některé karty musí svou **akci** aktivovat **vyčerpáním** (viz symbol ♠). Pro označení vyčerpané karty ji otočte o 90°. Vyčerpaná karta už nemůže znovu provést svou akci. Aktivace karty, která vyžaduje vyčerpání, je volitelná.



Pozor: Červené, fialové a béžové karty se symbolem akce vstupují na palubu vyčerpané. To znamená, že nemohou použít svou akci v tahu, ve kterém byly vyloženy. Na začátku svého tahu všechny vyčerpané karty **připravte** (odvyčerpejte), otočte je zpět do výchozí polohy. Modré

(obránné) karty vstupují na palubu připravené. Karty vstupující vyčerpané jsou pro lepší přehlednost označeny tímto symbolem:



PRŮBĚH TAHU

1. Příprava všech vašich karet
2. Efekty před dobíráním (např. Maid)
3. Dobírání (včetně efektu karty Tycoon)
4. Obětování = odhazování karet z ruky do vody pro získání bodů
5. Vykládání karet na palubu a používání jejich akcí
6. Konec tahu – **zbývající body propadají.**

Poznámka: Mezi kroky 4 a 5 můžete vždy přeskakovat.

ZÁBAVA VYCHÁZÍ ZE STŘETU DVOU CÍLŮ

Rychlost dobírání: Některé karty ovlivňují počet karet, které dobíráte. Čím více karet dobíráte, tím operativnější jste a tím více můžete hru kontrolovat. Pamatujte však, že dobírání vás tlačí k nevyhnutelnému konci; jakmile si máte dobrat další kartu a váš balíček je prázdný, vaše loď se potopí a hra pro vás končí.

Na druhou stranu, pokud dobírání zpomalíte, udržíte karty déle v balíčku, který v podstatě představuje vaše životy. Může to z vás však udělat snazší cíl pro agresivní soupeře.

Bodová hodnota: Drtivou většinu karet lze využít dvěma způsoby. Vyložit je na palubu, což vám umožní používat jejich efekty či akce; nebo je **obětovat** (odhodit) za body, abyste mohli vyložit jinou kartu/karty. Čím vyšší je bodová hodnota karty, tím užitečnější obvykle je. Zároveň je ale tím cennější i jako oběť.

I FÁZE PLAVBA VYCHÁZÍ ZE STŘETU CÍLŮ

Můžete být v pokušení nakoupit hodně levných karet a vytvořit tlustší balíček, který vydrží déle. Na druhou stranu mají dražší karty také své výhody. Obvykle jsou užitečnější na palubě. Navíc umožňují větší nákupy během Plavby. Balíček zahlcený levnými kartami může být pomalý v obou fázích hry. Nakupování levných karet na začátku Plavby může být taktická chyba, nicméně pokud se vám nelíbí žádná z 5 náhodných karet, můžete investovat pár bodů, abyste se dostali k další kartě. Také nechcete nechat body propadnout.

Můžete se rovněž rozhodnout vyložit během Plavby na palubu některé levné karty, jako je Passenger, aby se častěji dobíraly hodnotnější karty. Tito passengeři však mohou časem způsobit, že vykládání karet bude dražší, pokud dosáhnete limitu 5 karet na palubě.

Vždy zvažujte svou strategii a správné vyvážení balíčku.

JAK HRA KONČÍ

Pokud počet karet ve vašem balíčku klesne na nulu a zároveň si máte dobrat další kartu, znamená to, že se loď potopila a přestáváte hrát. Všechny vaše karty **kromě karet na palubě** trvale opouštějí hru. Karty na palubě jsou zachráněny. Už nemohou být cílem žádných efektů. Sečtete jejich hodnoty – představují vaše **Vítězné body**.

Ostatní hráči pokračují ve hře, dokud si také nemohou dobrat další kartu. Jakmile se potopí všechny lodě, vyhrává hráč (nebo hráči) s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Užijte si hru

ROZDÍLY MEZI FÁZEMI: SHRUTÍ

Počáteční karty v ruce:

Ve fázi Plavba máte na začátku v ruce nula karet.

Ve fázi Potápění máte na začátku v ruce 5 karet.

Dobírání:

Ve fázi Plavba si první hráč dobírá 3 karty, další hráč 4 karty a poté si každý hráč standardně dobírá 5 karet.

Ve fázi Potápění si první hráč nedobírá žádnou kartu, další hráč si dobírá 1 kartu, další hráč 2 karty a poté si každý hráč standardně dobírá 3 karty.

Limit karet v ruce:

Ve fázi Plavba je limit ruky na konci hráčova tahu 5 karet.

Ve fázi Potápění neplatí žádný limit ruky.

Obchod:

Ve fázi Plavba můžete body použít k nákupu nových karet z Obchodu nebo k vyložení karet na palubu.

Ve fázi Potápění můžete body použít pouze k vyložení karet na palubu. Obchod neexistuje.

Míchání vody:

Ve fázi Plavba, pokud si máte dobrat kartu a v balíčku žádné karty nezbývají, zamíchejte všechny karty ve své vodě a vytvořte z nich nový balíček.

Ve fázi Potápění, pokud si máte dobrat kartu a v balíčku žádné karty nezbývají, přestanete hrát, všechny vaše karty kromě těch na palubě opustí hru a karty na palubě se započítají do vašich vítězných bodů.

VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM

Anchor - Kotva:

Jakmile vyložíte Anchor na palubu, zcela přeskakujete fázi dobírání. Neuplatní se žádné modifikátory. Pokud máte na palubě Fisherman, Stoker nebo Tycoon, ignorujte je.

Ve 4./5. fázi svého tahu se můžete rozhodnout Anchor odhodit, abyste zabránili dalšímu přeskakování následujících fází dobírání.

Arbiter - Rozhodce:

Použij na konci kola

Nejdražší karta na kterékoli z palub se vrací do karty svého hráče.

Protože Arbiter je zelená karta (má pasivní efekt), musíte jeho akci na konci svého tahu použít.

Situace 1: Nejdražší karta na kterékoli palubě je Pirate (12).



Situace 2: Nejdražšími kartami na palubách jsou Steersman a sám Arbiter (7). Odhodí se oba.



V případě karet Iceberg a Lifeboat při určování ceny karty zohledněte standardní hodnotu (10).

Assistant - Asistent:

Spoj Asistenta s jinou kartou na své palubě

Zdvojnásob její efekt a chraň ji

Když vykládáte Assistant na palubu, položte jej na jinou svou kartu na palubě.



V tomto případě je Assistant sloučen s Polka Dancer. Jakmile je sloučen, nemůžete Assistant sloučit s jinou kartou. Obě karty se započítávají do limitu karet na palubě, což znamená, že v tomto scénáři máte na palubě 5 karet. Vyložení další karty by vás stálo dvojnásobek standardní ceny.

Pokud soupeřova karta útočí na Polka Dancer, musí nejprve zaútočit na Assistant.

Když vyčerpáte Polka Dancer, doberte si 2 karty.

Pokud sloučíte Assistant s kartou, která je odhozena vaší vlastní akcí (a ne útokem soupeře), karta je stále chráněna. Například pokud máte Assistant sloučený s Convict, aktivace Convict poskytne 12 bodů místo 6 a místo Convict se odhodí Assistant.

Baby - Dítě:

Nemá žádnou zvláštní funkci

Band - Kapela:

Může být odhozena, pouze pokud máte na palubě alespoň 5 karet.

Band nelze odhodit ani soupeři, ani vámi samotnými, pokud nemáte na palubě 5 karet. To znamená, že jej nemůžete použít k nákupu karet z Obchodu ve fázi Plavba (ledaže máte např. na palubě 4 Passengery a 1 Baby). Stejně tak jej nemůžete odhodit pro získání bodů na vykládání karet na palubu (pokud nemáte alespoň 5 karet na palubě).

To také znamená, že ani soupeř nemůže odhodit Band z vaší paluby (např. pomocí Fanatic), ani vy sami (např. pomocí Profiteer); Band nelze odhodit ani z ruky pomocí Saboteur ani z balíčku pomocí Torpedo – pokud nemáte alespoň 5 karet na palubě (včetně Band, pokud je na palubě). Pokud by měl být Band odhozen z ruky nebo z balíčku, zůstane v ruce, resp. v balíčku.

Bartender - Barman:

Využij v soupeřově tahu

♣ Zablokuj vynesení karty

Soupeř si nechá kartu i body.

Předpokládejme, že soupeř odhodí Seal (v hodnotě 5), aby vyložil Stoker (v hodnotě 5). Aktivací Bartender můžete zabránit tomu, aby Stoker v tomto tahu vstoupil na soupeřovu palubu. Stoker se vrátí soupeři do ruky, Seal však byl odhozen. Soupeř má stále k dispozici 5 bodů, které může použít na vyložení jiných karet než Stoker.

Ve vzácném případě, že má soupeř v ruce další kopii Stoker, může vyložit tuto kopii.

Bartender doslova blokuje vynášení karet. Pokud je karta přesunuta na palubu jinou cestou (např. efektem Záchranné vesty), Bartender její přesun neblokuje.

Beggar - Žebrák:

♣ Vrať každému soupeři do ruky po jedné kartě z jejich paluby

Boogeyman - Strašidlo:

Můžete nechat soupeře ukázat vám karty v jejich rukou a to buď ve vašem tahu kdykoli, nebo v jejich tahu, pokud s vámi interagují. V kombinaci s kartami jako Lady nebo Saboteur si tak můžete vybrat konkrétní kartu.

Burglar - Lupič:

♣ Dober si na ruku kartu ze soupeřova balíčku

Captain - Kapitán:

♣ Zamíchej libovolný počet karet z vlastní ruky do balíčku a pak si stejný počet karet dober na ruku

Caretaker - Pečovatelka:

Vynášíš karty připravené.

To znamená, že můžete vyčerpat červené a fialové karty ve stejném tahu, v němž je vyložíte na palubu.

Convict - Trestanec:

♣ Odhoď Convicta a získej 6 bodů na vynášení nebo kupování karet

Dealer:

♣ Všichni hráči si doberou 1 kartu

Diver - Potápeč:

♣ Přesuň 1 kartu ze své vody na vrchol svého balíčku

Doctor - Lékařka:

♣ Připrav 1 kartu

Drunkard - Opilec:

↻ Odhod' Drunkarda

Fanatic - Fanatik:

↻ Odhod' 1 kartu ze soupeřovi paluby

Fisherman - Rybář:

Dobírej o 1 kartu víc

Flapper - Nestyda:

Je-li odhozena, využij efekt karty na soupeřově palubě

Efekt se aktivuje jak tehdy, když kartu odhodíte sami (i když Flapper nepřidává body pro vykládání/nákup karet), tak když je Flapper odhozena jakýmkoli jiným způsobem (např. pomocí Torpedo).

Efekt Flapper neunaví soupeřovu kartu.

Chef - Šéfkuchař:

↻ Přesuň 2 karty ze své ruky na dno svého balíčku

Iceberg, Lifeboat – Ledovec, Záchranný člun:

Bodová hodnota 10 platí ve všech situacích kromě nákupu karty.

Pokud máte na konci hry Iceberg/Lifeboat na palubě, získáte za ně 10 vítězných bodů.

Jack:

↻ Přesuň Jacka na dno svého balíčku

Janitor - Údržbář:

↻ Všichni hráči přesunou po 1 kartě podle své volby z vlastní paluby na dno svého balíčku.

Lifebuoy – Záchranný kruh:

Využij v soupeřově tahu

↻ Zastav negativní efekt, který by tě měl postihnout, a odhod' Lifebuoy

Lifebuoy zastaví pouze efekt mířící na vás, nikoli celou akci (srovnejte se Ship Guard). To znamená, že můžete zastavit i pasivní efekt, například efekt Tycoon.

Lifeguard - plavčík:

Nepočítá se do limitu 5 karet na palubě.

Vynášení karet na palubu tě stojí o 1 bod méně.

V této situaci je Lifeguard pátou kartou na vaší palubě. Můžete vyložit ještě jednu kartu bez násobení její ceny. Navíc je vyložení karty zlevněno o 1. To vám umožní vyložit Passenger zdarma. Další Passenger by stál 1 bod ($1 \cdot 2 - 1$). Minimální cena vyložení karet je 0.



Life Jacket – Záchranná vesta:

♣ Přesuň kartu ze své vody na svou palubu a odhoď Life Jacket

Lockdown – Uzávěra přístavu:

Jakmile je Lockdown odhalen, okamžitě odstraň ze hry všech 5 karet v Obchodě a nahraď je novými.

Sám Lockdown se počítá mezi 5 karet; také se odhodí.

Maid – Služebná:

Využij před fází dobírání

Přesuň 1 kartu ze své ruky na dno svého balíčku

Mime – Mim:

♣ Odhoď kartu ze soupeřovy paluby a přesuň Mime do ruky tohoto soupeře

Navigator - Navigátor:

Kdykoli se můžete podívat na 2 horní karty svého balíčku, a to i během soupeřovy akce, například akce karty Burglar. To vám může pomoci rozhodnout se, zda akci zastavit obrannou kartou, jako je Ship Guard.

Pokud máte na palubě také Steersmana, můžete se kdykoli podívat na horních 5 karet svého balíčku a přeuspořádat je.

Ve vzácném případě, že máte dva Navigatory a jednoho Steersmana, můžete se podívat na horních 7 karet a přeuspořádat je. Dva Navigatoři bez Steersmana se však nesčítají. Stejně tak se nesčítají ani dva Steersmani.

Passenger - Pasažér:

Nemá žádnou zvláštní funkci

Pirate – Pirát:

♠ Dober si po jedné kartě ze balíčků všech soupeřů

Polka Dancer – Tanečnice polky:

♠ Dober si 1 kartu

Priest – Kazatel:

♠ Přesuň 1 kartu ze soupeřovy paluby do vlastní ruky

Pokud vybraná karta byla vyčerpaná, nemůžeš ji v tomto kole ani vynést, ani odhodit.

Profiteer – Vekslák:

♠ Odhoď jednu kartu ze své paluby a získej její body využitelné pro vynášení/nakupování karet

Proletarian - Proletář:

Použij na konci kola

Hráč(i) s nejvíce kartami na ruce jednu kartu z ruky odhodí. Sami si zvolí kterou.

Rats - Krysy:

Nemohou být na palubě

Opouští loď jako první

Rose:

Pokud je Rose odhozena, umístí ji na palubu

Rose vždy přijde na vaši palubu bez ohledu na to, jak byla odhozena. Pokud ji odhodíte, abyste získali její body na vyložení/nákup karet, okamžitě ji položte na palubu. Pokud byla Rose tímto způsobem pátou kartou přidanou na vaši palubu, karta, kterou chcete vyložit, bude stát dvojnásobek.

Rose můžete dokonce kombinovat s Profiteer a odhazovat ji každý tah.

Saboteur – Sabotér:

♠ Odhoď každému soupeři po jedné kartě z ruky

Seal - Tuleň:

Pokud odhodíš Seal spolu s jinou kartou, za odhození Seal získáváš 0 bodů, ale za odhození té druhé karty získáš dvojnásobek jejích bodů.

Pokud odhodíte například Pirate (12 bodů), můžete se rozhodnout odhodit spolu s ním i Seal a získat 24 bodů (místo 12 + 5).

Seal můžete odhodit i samostatně za jeho 5 bodů; to znamená, že když odhodíte Passenger a Seal, získáte 6 bodů.

Pokud odhodíte Seal spolu s jinou kartou a soupeř má Teacher, může použít její schopnost a zaplatit za Seal i za druhou kartu. V takovém případě hráč s Teacher zaplatí za Seal 5 bez ohledu na cenu druhé karty.

Ship Guard – Lodní stráž:

Využij v soupeřově tahu

⚡ Zablokuj akci karty

Efekt Ship Guard zastaví celou akci. Pokud Ship Guard zastaví efekt Saboteur, který útočí na více soupeřů, není zasažen žádný ze soupeřů.

Ship Guard může zastavit jakoukoli akci, která vyžaduje vyčerpání karty. Akce nemusí mířit na vás a nemusí mít negativní efekt.

Steersman - Kormidelník:

Můžeš si kdykoli prohlížet vrchní 3 karty ve svém balíčku.

Více informací viz Navigator.

Steward:

Využij v soupeřově tahu

⚡ Napadá-li soupeř tvou kartu, zvol si kterou (ve stejném poli)

Pokud soupeř útočí na kartu na vaší palubě, můžete vyčerpat Stewarda. Na kartu na vaší palubě se stále útočí; cíl však vybíráte vy, ne soupeř. Když soupeř útočí na kartu ve vaší ruce, můžete pomocí Stewarda vybrat kartu v ruce. Když soupeř útočí na kartu ve vašem balíčku, můžete pomocí Stewarda vybrat kartu v balíčku (v takovém případě obvykle nevidíte líce karet, pokud nemáte na palubě Navigator nebo Steersman).

Stimulants – Stimulanty:

⚡ Připrav kartu a odhod' Stimulants

Stoker - Kotelník:

Dobírej o 1 kartu méně

Storyteller - Vypravěčka:

⚡ Dober si kartu a rozhodni se, zda ji umístíš na palubu, nebo na dno balíčku

Soupeři potom provedou totéž

Vaši soupeři zopakují celou akci, což znamená, že se sami rozhodnou, zda kartu položí na svou palubu, nebo na spodek svého balíčku.

Stowaway – Černý pasažér:

Vynes ho na soupeřovu palubu

Pokud je na vaší palubě 5 nebo více karet, cena za vyložení Stowaway na soupeřovu palubu se násobí.

Počet karet na soupeřově palubě nemá vliv na cenu, kterou musíte zaplatit.

Teacher - Učitelka:

Využij v soupeřově tahu

Když soupeř odhazuje kartu, můžeš zaplatit její cenu a vynést ji na svou palubu.

Pokud je na vaší palubě 5 nebo více karet, cena, kterou musíte zaplatit, se násobí podle standardních pravidel.

Nezáleží na tom, jakým způsobem byla karta odhozena, mohl ji například odhodit třetí hráč pomocí Fanatica.

Technician - Technik:

♠ Přesuň libovolný počet karet ze své paluby na dno svého balíčku

Technician může být sám mezi kartami, které se rozhodnete přesunout.

Torpedo:

♠ Odhoď 3 karty ze soupeřova balíčku a 1 kartu ze své ruky

Pokud nemáte v ruce žádnou kartu, Torpedo nelze vyčerpat/použít.

Tycoon - Magnát:

Dobírej o 1 kartu víc, ale z balíčku soupeře

Můžete se rozhodnout, zda budete dobírat nejprve ze soupeřova balíčku, nebo ze svého. Obvykle na tom nezáleží, můžete však ukončit své Potápění tím, že si nebudete schopni dobrat kartu ze svého balíčku. V takovém případě ještě stále můžete uškodit soupeři.

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych vyjádřil své nejhlubší poděkování lidem, kteří se podíleli na vzniku této hry. Jmenovitě Simoně Jedlinské, Janu Tomáškoví, Janu Jedlinskému, Ondřeji Pilnému a Jiříši Heverovi.