

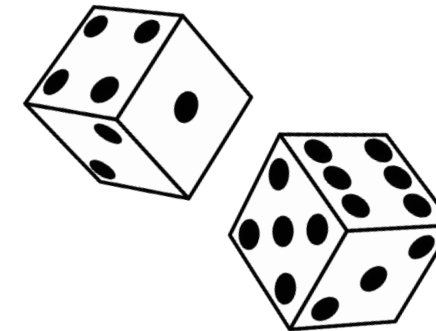
~~~~~

## Náplavka desková hra

Tvůrce: SV Game Masters, s. r. o.

Pište na: [hitusback@naplavkuj.cz](mailto:hitusback@naplavkuj.cz)

~~~~~



**Náplavka**  
DESKOVÁ HRA

**ZNÁMÉ MÍSTO**

**NOVÉ SOUVISLOSTI**

**ZCELA NOVÝ ZÁŽITEK**

# Náplavka

DESKOVÁ HRA

**S**taň se králem náplavky! Máš k tomu spoustu příležitostí. Můžeš si koupit některý ze svých oblíbených provozů, otvírat kavárny nebo provozovat botely. Když se ti povede získat dostatek místa, můžeš začít pořádat koncerty nebo rozjet byznys s mejdany přímo na lodích. Komu ani to nestačí, může všem vytříť zrak a uspořádat farmářské trhy! A je toho mnohem víc, protože král náplavky musí uspět v různých dovednostech.

Podnikání na náplavce se ale neobejde bez nástrah. Nevyhneš se EET. Počítej s tím, že policajti s odposlechy číhají na každém rohu a ne každé jednání s úřady musí dopadnout ve tvůj prospěch.

Navíc proti tobě bude stát jeden až tři soupeři, kteří mají stejný cíl jako ty. I oni se chtějí stát králem náplavky.

## DEJTE SE HNED DO TOHO

- 1 Rozložte herní plán, zamíchejte dva balíčky karet se smajly a položte je na označené plochy herního plánu.
- 2 Hráči si rozdělí figurky a každý dostane 40 milionů: 2x 10 mil., 3x 5 mil., 1x 2 mil., 1x 1 mil., 3x 500, 1x 200, 3x 100.
- 3 Všichni hodí kostkou. Hru začíná ten, komu padne nejvyšší hodnota. Pokračuje se ve směru hodinových ručiček. Stejným směrem se figurky pohybují po hracím poli.
- 4 Skupujte provozy, zhodnocujte je. Čím víc jich rozjedete, tím spíš vám budou protihráči platit.
- 5 Vyhrává poslední hráč bez dluhů nebo ten nejmovitější.

## Neprodejná pole



Zaplat  
Pojistku

Vypršela ti pojistka, musíš zaplatit půl milionu za obnovení smlouvy.

Přívoz

U přívozů záleží na hodě kostkou. Kdo se na Výtoň dostane sudým číslem, jede na Císařskou louku. Lichý hod znamená směr Smíchov.

Pokud se někdo posune na Císařskou louku sudým hodem, přejíždí zpět na Výtoň. Při lichém čísle se nevrací a může pokračovat dál v cestě. Obdobně funguje přívoz Smíchov. Dostane-li se sem hráč lichým hodem, přepluje na Výtoň. Sudé číslo zpět nevrací.

Řeka

Kdo na tomto políčku skončí, zůstává zde, dokud nehodí 6. Pokud hráč kdekoli na herním poli hodí za sebou dvě šestky, postupuje automaticky na pole řeka a čeká na další hod 6. Hráč, který uvízne na řece, má vždy tři pokusy na hod šestky. Hodí-li znovu dvě šestky, opět zůstává a předává kostku dál.

Tisíciletá  
Povodeň

Hráči se sami dohodnou, v jaké variantě bude pole fungovat.

**Osobní postih:** Když na toto pole stoupneš, zaplatíš škody na svém majetku ve výši 1 milionu. Pojišťovna ti odmítla plnění z důvodu nedostatků v tvé pojistné smlouvě. Ostatním hráčům škody uhradila.

**Skupinový postih:** Náplavku zasáhla tisíciletá povodeň. Všichni hráči hažou kostkou. Komu padne sudé číslo, povodni se vyhnul a je v suchu. Ostatní musejí uhradit škody na majetku ve výši 1 milionu.

## Náplavka DESKOVÁ HRA Kavárny a agentury

Vedle barevně označených provozů existují další možnosti, jak vydělat. První jsou čtyři kavárny. Hráč může provozovat kteroukoli z nich. Systém odměn je jednoduchý:

Má-li **jednu** kavárnu, protihráč zaplatí **1 milion**.

Má-li **dvě** kavárny, zaplatí **dva** miliony atd.

Na náplavce také bují byznys s organizováním koncertů a byznysových večírků neboli eventů. Proto můžeš zkusit vydělat i na nich. Princip funguje takto:

Patří-li hráči **jedna** agentura, soupeř zaplatí při vstupu na pole dané agentury **100tisíci násobek** hodnoty z hodu kostkou, jímž se na políčko dostane. Hod přes šestku se sčítá, tedy hodí-li 6 a 4, výsledná částka dělá 1 milion (10krát sto tisíc).

Pokud má hráč obě agentury, je poplatek **300tisíci násobek** hodnoty hodu. V našem příkladu by to znamenalo 3 miliony.

### ~~~~~ Docházejí ti peníze?

Během hry se může stát, že se hráč dostane do finanční tísně. Stále však není nic ztraceno. Majetek může prodat buď soupeřům, nebo zpět magistrátu. V prvním případě se na ceně dohodnou hráči. V tom druhém magistrát vyplácí  $\frac{3}{4}$  původní hodnoty s tím, že částka se zaokrouhlí na řád 100 tisíců (nahoru). Když ani to nepomůže, hráč končí.

Prodat lze samostatně i koncerty a party lodě. Odkupní ceny magistrátu jsou uvedeny na kartách jednotlivých provozů.

### ~~~~~ Role magistrátu

Náplavky a nábřeží jsou majetkem hlavního města Prahy. S ním hospodaří zastupitelstvo a magistrát. Ten ztělesňuje osobu, od níž si hráči kupují provoz a již hradí poplatky za pořádání koncertu a vyplutí lodí. A ve finanční tísně mohou magistrátu prodat majetek.

## Pravidla DESKOVÁ HRA Náplavka

Náplavka desková hra je určena pro dva až čtyři hráče. Ti potřebují herní plán a jednu klasickou kostku. Hráče reprezentují figurky, které se řídí hodem kostky. Všichni začínají na společném bodě – na Jiráskově mostě – a všichni dostanou do začátku 40 milionů. Jiráskův most funguje i jako cílové pole. Při jeho dosažení hráč získá bonus ve výši 5 milionů. Jeden z hráčů převezme roli bankéře, který nakládá s prostředky magistrátu.

Za peníze si hráč může koupit políčko, na které dojde po hodu kostkou. Výjimku tvoří políčka, která mu určí jinou aktivitu, nejčastěji líznutí jedné z karet se smajly. Hráči mezi sebou mohou směňovat a nakupovat nabyté provoz (včetně kaváren a agentur), neporuší-li tím jiná pravidla hry.

Hráč, který se dostane do červených čísel, končí. Dluhy za něj uhradí magistrát. Jde o princip „last man standing“, vítězí tedy poslední osoba, která zůstala v kladných číslech.

Hráči si také mohou předem určit počet kol neboli průchodů Jiráskovým mostem a poté hra skončí. Vítězí hráč s nejvyšším jméním. To představují peníze a nakoupená pole včetně jejich celkového zhodnocení v podobě koncertu či party lodi.

*Příklad*

Máš 20 milionů v hotovosti, dvě kavárny a celek Císařská louka s koncertem v Autokempu a koncertem a party lodí v Císařské marině. Tvé jmění činí 62 milionů = 20 (hotovost) + 8 (dvě kavárny) + 11 (Autocamp s koncertem) + 7 (Golfové hřiště bez zhodnocení) + 16 (Císařská marina s koncertem a party lodí).

### #vyzkoušenoZavás

Budete-li hrát ve více než dvou osobách, je dobré hru po vypadnutí první(ho) omezit například pěti tahy (hody kostkou) pro každého, poté spočítat majetek hráčů a určit vítěze. Anebo hru lze ukončit ihned po vypadnutí první osoby bez dalších tahů.

Herní plán je rozdělen na 42 polí. Většinu z nich si hráč může pořídit a dále s nimi nakládat. To platí pro místní bary, botely a další provozy. Když hráč následně vstoupí na některé z těchto polí, musí za pronájem majiteli zaplatit. Pokud provoz nikomu nepatří, může si jej koupit. Hodnota jednotlivých provozů je uvedena na herním plánu a příslušné kartě.

Pole označená stejnou barvou tvoří celek. Když se hráči podaří získat celou sadu, může začít provozy po jednom vylepšovat. Prvním stupněm je uspořádání koncertu. Jakmile na daném poli již je koncert, může posléze vyplout i s party lodí.

**Příklad**

Získal jsi celek Císařská louka (označen zelenou barvou) a stojíš na políčku Golfové hřiště. Rozhodneš se, že tady bude koncert. Zaplatíš magistrátu 4 miliony a položíš na Golfové hřiště žeton stranou s písmenem K nahoru. Pokud kterýkoli protihráč vstoupí na toto políčko, uhradí ti nájemné 7,5 milionu.

Jakmile se opět dostaneš na Golfové hřiště, můžeš se rozhodnout, zda vypravíš ještě navíc party loď. To tě vyjde na dalších 4,5 milionu, které odevzdáš bankéři. Obrátíš žeton na druhou stranu, kde jsou písmena K a P. Nájemné z takto vylepšeného pole stoupne na 24 milionů.

Tyto dva druhy akcí jsou časově neomezené. Hráč z nich těží, dokud se je například nerozhodne ve finanční tísní prodat zpět magistrátu.

Vrcholem je uspořádání farmářských trhů. Ty však mají časové omezení. Hráč může provozovat i kavárny nebo rozjet byznys s organizováním koncertů a eventů. Vysvětlení nalezneš níže.

Na hracím poli jsou také políčka označena smutným smajl a ďábelským smajl. Pokud na ně hráč vstoupí, musí si vzít stejně označenou kartu z jednoho ze dvou balíčků a provést, co na kartě stojí. Po splnění kartu vrátí dospod balíčku.

Není-li na kartě přesněji uvedeno, platí, že pokud hráč v okamžiku líznutí karty nesplňuje podmínky pro uplatnění (například karta „Ruské kolo!“), vrací kartu dospod balíčku bez efektu.

## Koncert, party loď a trhy

Pokud hráč vlastní všechna pole stejné barvy, může začít s akcemi. Nejlevnější je konání koncertů, dražší je vypravení party lodě. Obě možnosti jsou časově neomezené, ale platí jen pro políčko, na kterém hráč akci pořádá. Party loď nelze koupit hned, podmínkou je konání koncertu. Hráč tedy na políčko musí stoupnout víckrát.

Vrcholem jsou farmářské trhy. Hráč musí mít celou barevnou sadu, a pokud vstoupí na kterékoli z těchto políček, může trhy uspořádat. Po složení příslušného obnosu (viz karta celku) hodí kostkou a dosažená hodnota určí počet tahů, po které budou trhy probíhat. Nedohodnou-li se hráči jinak, platí, že přes šestku se neháže. Trhy tedy trvají nejvýše šest tahů. Na začátku hry je také možné určit délku konání trhů napevno bez nutnosti házet kostkou.

Trhy platí pro úsek náplavky označený stejnou barvou. Vstoupí-li soupeř do kteréhokoli z těchto provozů, zaplatí částku uvedenou na kartě celku. A to i víckrát, pokud mu tak hod kostkou uloží. Výhodou pro pořadatele je, že po dobu konání farmářských trhů se nikde nevybírají poplatky, tj. nájemné z provozů a platby z kaváren a agentur. Na celém herním plánu mohou probíhat vždy v daný moment jen jedny farmářské trhy. Na začátku pořadatel na plochu „Farmářské trhy“ položí kartu celku, kde se trhy konají. Na jejich konci ji odebere.