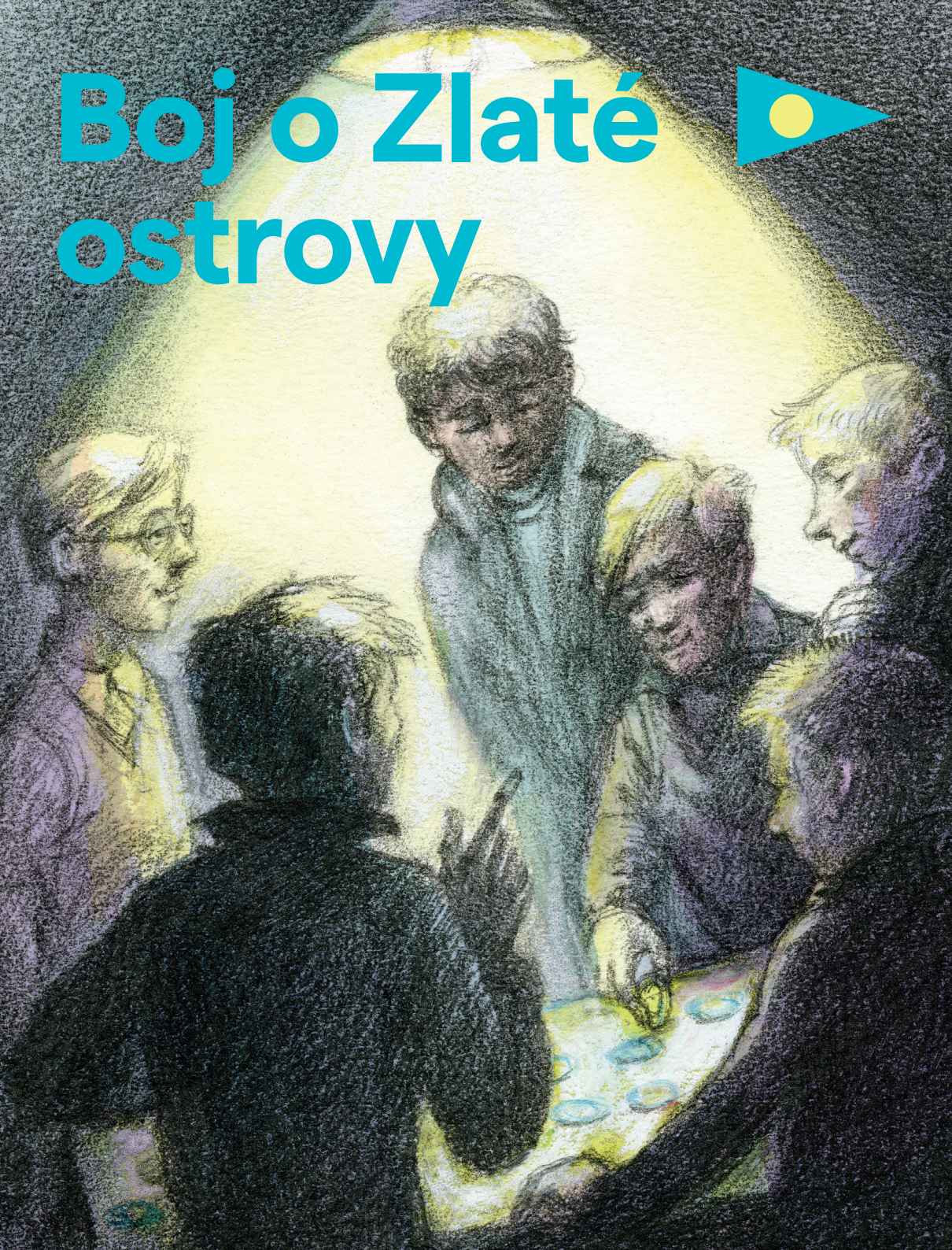
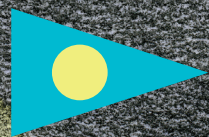


Boj o Zlaté ostrovy



FAN-TAN je hra, kterou se J. Foglarovi nikdy nepovedlo uspokojivě dokončit, proto zatím zůstává ukrytá v hlubinách Řásnovky. Ale na moře umístil svou jinou, ale také velmi napínavou hru, kterou nazval *Boj o Zlaté ostrovy*. **Potřebovat k ní budete pouze velký stůl (nejméně 2×1 metr), křídly, čtyři a více hráčů.**

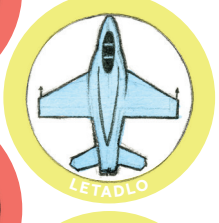
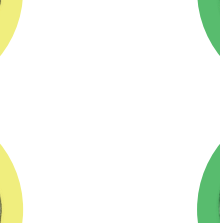
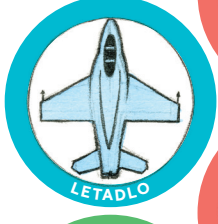
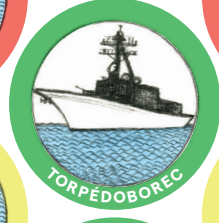
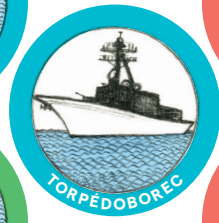
Hraje se hraje takto:

1. Na stole na protilehlých uších stranách namalujeme červenou křídou dva větší nepravidelné ovály. To jsou Zlaté ostrovy, o které se bude bojovat. Pak bílou křídou namalujeme po celém stole množství ostrůvků rozmanitých velikostí a tvarů (viz obrázek na konci sešitu, samozřejmě vaše křídové ostrovy stačí jen obrysové).
2. Každý ze čtyř rohů stolu obsadí jedno loďstvo. Na dobytí protilehlého Zlatého ostrova má celkem **13 lodí**. Loděmi jsou malá kolečka s obrázky (viz prostřední dvojstranu sešitu), která vystřihneme a nalepíme na vyšší karton např. ze staré krabice nebo na překližku. Aby se lodě všech čtyř loďstev od sebe navzájem lišily, má každé loďstvo označeno své lodě na okraji jinou barvou. Jedno loďstvo má okraj kolečka modrý, druhé zelený, třetí červený a čtvrtý modrý.
3. Cílem každého loďstva je obsadit protilehlý Zlatý ostrov (tedy ten, který je na opačné straně stolu) alespoň pěti ze svých třinácti lodí. Loďstvo, kterému se to podaří nejdříve, je ve hře první, vítězí. Zbývá tři pak bojují o druhé, třetí a čtvrté místo.
 - Plavba přes celý stůl s proplétáním mezi četnými ostrůvky, na které se nesmí narazit, není ovšem snadná. Lodě se posunují vpřed jen cvrknutím, a to teprve když je příslušné

loďstvo na tahu. Jakmile se kolečko dotkne některého bílého ostrůvku, pokládá se loď za uvízlou na mělčině. Musí být (rukou) vysazena na ostrůvek a nesmí hrát dál, dokud ji její loďstvo jinou lodí nevysvobodí tak, že ji zasáhne. Pochopitelně když je na něm řada. Kromě toho si to, mimo vlastních pravidel, k protilehlému Zlatému ostrovu hasí ještě lodě nepřátelského loďstva z téže strany – a z protějšího konce stolu se opačným směrem plaví další dvě nepřátelské flotily s cílem obsadit svými pěti loděmi Zlatý ostrov na opačné straně.

- Lodě mají různou palebnou sílu. Slabší musí utíkat před nepřátelskou silnější a žádná protivníkovou loď zpravidla nenechává na pokoji cizí, hůře nebo stejně vyzbrojené plavidlo. Zpravidla je při setkání vždy napadne a dotykem vyřadí jako dočasně poškozené na nejbližší ostrůvek.
 - A tak se při plavbě za báječným cílem (dostat se pěti loděmi na protilehlý Zlatý ostrov) v krutých vzájemných bojích střetávají současně desítky lodí všech čtyř protivníků. Kombinuje se, plánuje, riskuje, maskuje, filmuje, zkrátka celá deska stolu je v bojovém varu, všichni hráči jsou vzrušeni na nejvyšší míru.
4. Rozdělení loďstva a palebná síla lodí: **Každé loďstvo má tři křižníky, jednu letadlovou loď s pěti letadly na palubě, tři fregaty, tři torpédoborce, tři rychlé čluny** (značení je na obrázcích uprostřed sešitu).
 - Křižníky a letadlové lodě mají stejnou palebnou sílu, a to nejvyšší, která vůbec ve hře je. Fregaty jsou svou silou hned za nimi, po nich torpédoborce a nakonec jako nejslabší jsou rychlé čluny. Útočit může jen silnější loď na slabší nebo nejvýše stejně silnou. To znamená: Křižníky a letadlové lodě mohou útočit na všechny nepřátelské lodě.

- Fregaty mohou útočit jen na fregaty, torpédoborce a čluny, ustupovat musí před křižníky a letadlovými loděmi.
 - Torpédoborce mohou útočit jen na čluny, utíkají před všemi ostatními druhy cizích lodí, neboť ty jsou silnější.
5. Jak se táhne? Postupně jedno loďstvo po druhém (ve směru hodinových ručiček) má právo jednou posunout svou libovolnou loď. Samozřejmě, že většinou se postupuje kupředu, vždyť hlavním cílem je dostat se s pěti loděmi na Zlatý ostrov na druhé polovině stolu. Zastupují-li loďstvo dva či více hráčů, střídají se v tazích.
 6. Torpédování lodě nebo její ztroskotání: Najede-li loď při tahu neopatrným cvrknutím na některý bílý ostrůvek nebo jej dokonce přejede, musí zůstat na ostrůvku jako ztroskotaná, a to až do chvíle, kdy ji některá vlastní loď osvobodí. Jak se osvobozuje, viz v dalším odstavci. Právě tak musí jít loď jako ztroskotaná na nejbližší ostrůvek, jestliže ji torpédovala (tukla do ní) nepřátelská loď téže palebné síly nebo silnější. A do třetice ztroskotává loď, která neopatrným cvrknutím spadla ze stolu.
 - Je nutné ji dát na ostrůvek, který je nejbližší místu pádu. Narazí-li loď do vlastní lodě, nic se nestane, neztroskotává žádná z nich. Dotkne-li se však při tom jedna z nich či obě ostrůvky, jde na něj jako ztroskotaná jedna nebo obě. Narazí-li slabší loď do lodě silnější, jde sama na ostrůvek jako ztroskotaná, kdežto cizí pokračuje v plavbě dál.
 7. Osvobozování ztroskotané lodě: Do lodě ztroskotané na ostrůvku může při kterémkoli dalším tahu tuktout kterákoli její loď, a to jakékoli síly, takže i člun může osvobodit tuktout třeba nejsilnější vlastní loď.





8. Letadlová loď a její letadla: Táhne-li (cvrnkáním) letadlovou loď, sejme se z ní pro tu chvíli kolečka s letadly (viz obrázek vzhodu, která jsou na ní jinak vždy srovnána do sloupku. Letadlová loď má sílu jako křižník, ale nadto má ještě výhodu: svá letadla. Vidí-li někde hráč nepřátelskou loď, která ohrožuje jeho vlastní nebo která se už nebezpečně přibližuje Zlatému ostrovu, vezme z letadlové lodě letadlo a cvrnknutím je na ni pošle třeba přes celý stůl a přes desítky ostrůvků. Pro letadlo neplatí dotyk ostrůvků. Zasáhne-li letadlo vyhlédnutou loď, jde tato loď na nejbližší ostrůvek jako ztroskotaná (nikdy ale na Zlatý ostrov, tam žádná loď nemůže ztroskotat) a letadlo se rukou vrátí na svou mateřskou loď. Toto vrácení se děje v rámci toho tahu, ve kterém se startovalo, nemusí se tedy čekat s jeho vrácením až na další tah.

- **Nezasáhne-li letadlo loď,** musí zůstat tam, kde se zastavilo, nesmí být vráceno ani ručně, ani cvrnkáním na svou letadlovou loď. Ta si je může „vyzvednout“ jedině tak, že si pro ně připluje postupnými tahy. Protože by tím ale lodstvo ztratilo spoustu tahů, které potřebuje

- Letadlová loď nemůže svými letadly osvobozovat své ztroskotané lodě z ostrůvků. Výjimkou je vzácná situace, kdy má loďstvo všechny své lodě uvízlé (i letadlovou) a nebylo by tím už schopno boje. Pak si smí jednu svou loď letadlem osvobodit.
- Letadlová loď může vysílat svá letadla k útokům na cizí lodě, i když je sama se svými letadly ztroskotaná na ostrůvku.
- Letadlo, které proniklo na Zlaté ostrovy, se nepočítá jako jedna z pěti lodí, které tam každé loďstvo musí dopravit.
- Letadlová loď se nejvíc uplatňuje v blízkosti Zlatého ostrova u vlastního mateřského přístavu (rohu). Zde zaujme výhodné palebné postavení a ostřeluje každou cizí loď protějších dvou loďstev, mířících k tomuto Zlatému ostrovu, a tak jej blokuje.
- Udělá tam zbrán větší službu (neboť může zabránit, aby dvě cizí flotily dosáhly svými pěti loděmi Zlatého ostrova dříve než ona), než kdyby se plavila sama za cenu mnoha drahocenných tahů přes celý stůl k svému Zlatému ostrovu. Na jeho obsazení stáčí ostatní lodě.

**• O obsazování Zlatých ostrovů
povinnými pěti loděmi platí tato
čtyři pravidla:**

- Zlatý ostrov mohou samozřejmě obsazovat obě loďstva z protější strany stolu současně. Žádnému nevaadí, že druhé loďstvo už má na Zlatém ostrově umístěné nějaké lodě. Derou se tam obě!
- Loď, která příliš silným cvrknutím přejde Zlatý ostrov, musí zůstat tam, kde se zastavila. Dotyk Zlatého ostrova se nepočítá ani jako ztroskotání, ani jako obsazení ostrova. Teprve při dalším tahu se s ní může opět pohybovat na Zlatý ostrov.
- Aby se loď uchránila před přejetím Zlatého ostrova, může si hráč udělat na Zlatém ostrově jakousi ochrannou stěnu ze svých lodí, které už tam předtím dopravil. Nová loď se o ochrannou stěnu zaráží, a tak se zabrání jejímu přelétnutí a zbytečnému vracení v dalších tazích.
- Loď, která doplula na Zlatý ostrov, již nemůže z něho ven, a to ani násilně (tím, že by snad byla vyražena cizí lodí), ani z vůle svého hráče (aby například vyjela za osvobozením jediné lodě, ztroskotané na nějakém ostrůvku).

Jaroslav Foglar – Jestřáb

