

PIRACI



ZASADY GRY

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: info@gramwin.eu

Zasady bezpiecznego użytkowania

Ostrzeżenia:

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

ZASADY GRY «PIRACI»

Piraci

«Piraci» to nowa rozwijająca przygodowo-strategiczna gra planszowa, która pozwoli uczestnikom wykazać swoje zdolności intelektualne oraz rozwijać strategiczne i logiczne myślenie. Dynamiczny rozwój wydarzeń trzyma uczestników w napięciu do końca gry. Każdy gracz musi kalkulować swoje działania na kilka kroków do przodu. Ta gra to świetny sposób, aby wesoło i z pasją spędzić wolny czas.

Komponenty gry

Wspólna plansza do gry	- 1 szt.;
Indywidualne plansze do gry	- 4 szt.;
Pionki statków pirackich	- 4 szt.;
Pionki statków handlowych	- 8 szt.;
Pionki statków wojennych	- 4 szt.;
Podstawki do statków	- 16 szt.;
Żetony „Złota”	- 40 szt.;
Żetony „Siły”	- 40 szt.;
Karty Wydarzeń	- 44 szt.;
Karty Skarbów	- 20 szt.;
Pionki-markery (w 4 kolorach)	- 8 szt.;
Kostka do gry	- 1 szt.

Opis i cel gry

Gra prowadzona jest na planszy podzielonej na komórki. Pionki statków pirackich przemieszczają się po komórkach poziomo lub pionowo w dowolnym kierunku, w ten sposób płyną one do wysp Skarbów, żeby je obrabować; do wysp Ulepszeń, żeby podnieść swoje parametry techniczne; do Pirackich zatok, żeby naprawić uszkodzenia, a także przeprowadzają bitwy między sobą oraz ze statkami handlowymi i wojennymi. W wyniku tych bitew uczestnicy zyskują lub tracą punkty Sławy. Punkty Sławy można również uzyskać odwiedzając wyspy Skarbów oraz wypełniając zadania z kart wydarzeń. Celem gry jest zdobycie 40 punktów Sławy. Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy tego dokona.

Opis wspólnej planszy do gry

Na wspólnej planszy do gry znajduje się 9 wysp:

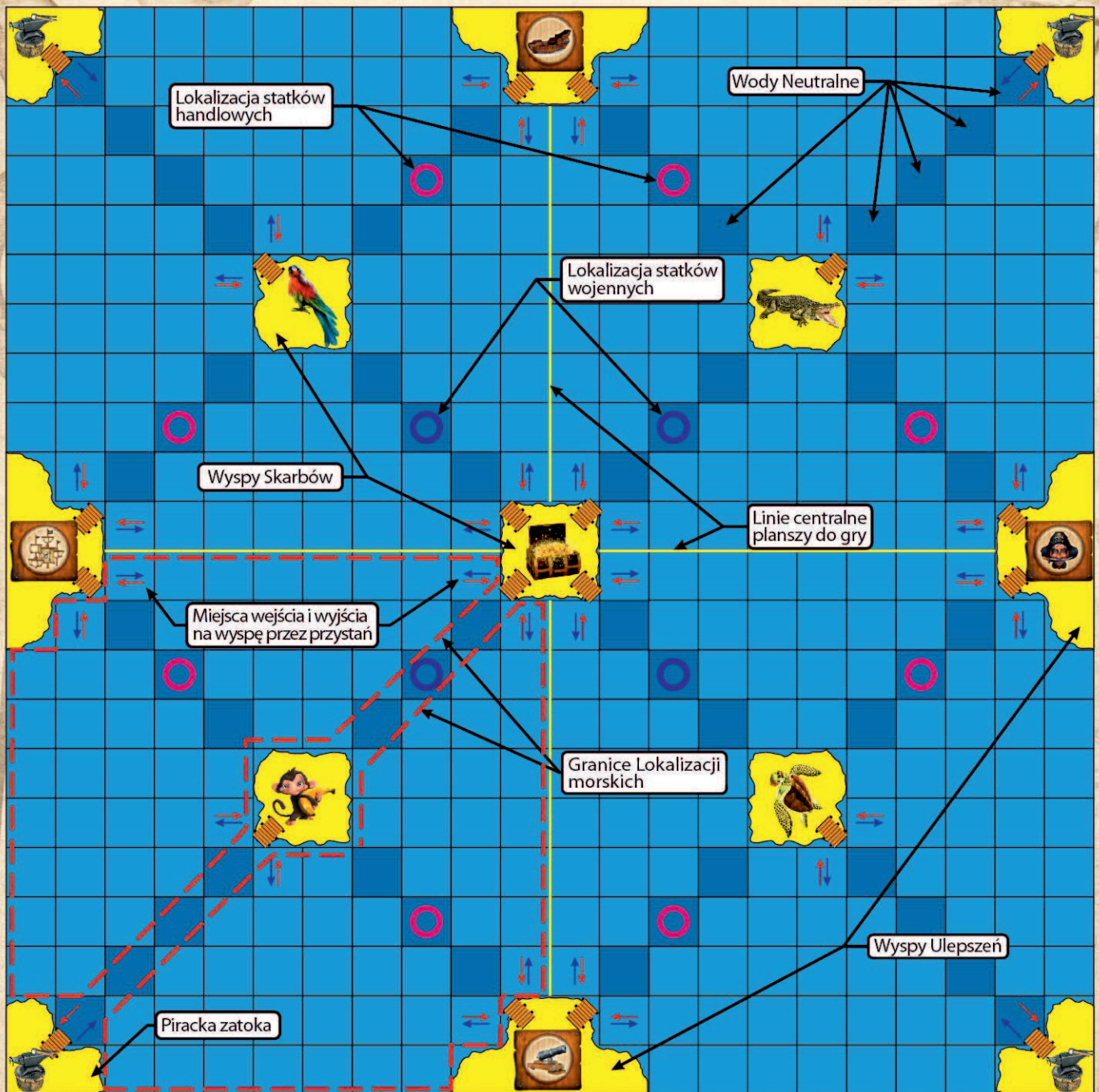
* 4 wyspy Ulepszeń (WU): w. Żagli, w. Ładowni, w. Armat, w. Załóg;

* 5 wysp Skarbów (WS): w. Papugi, w. Żółwia, w. Krokodyla, w. Małpy oraz w. Skarbów.

Na planszy do gry znajdują się również cztery Pirackie zatoki (PZ), które są umieszczone w rogach planszy.

Wyspy Ulepszeń mają po dwie przystanie, zaś wyspy Skarbów po jednej. Wyjątkiem jest centralna Wyspa Skarbów, która ma cztery przystanie. Przystań to miejsce, przez które statek może dostać się na wyspę. Na każdą przystań można dotrzeć z dwóch stron, tą samą drogą można ją opuścić (patrz rys.). Zasada ta nie dotyczy Pirackich zatok, do których prowadzi tylko jedna droga (patrz rys.).

Pozostały obszar planszy do gry stanowi woda. Ciemniejszym odcieniem niebieskiego są zaznaczone Wody Neutralne (WN) (patrz rys.). Są to miejsca, w których nie mogą być prowadzone bitwy pomiędzy piratami. Wraz z liniami centralnymi planszy do gry Wody Neutralne tworzą 8 lokalizacji morskich (patrz rys.). Lokalizacja morska to strefa, w granicach której są prowadzone bitwy pomiędzy piratami. Również w obszarach Wód Neutralnych (nie we wszystkich) stacjonują statki handlowe i wojenne. Miejsca ich lokalizacji są oznaczone kółkami odpowiedniego koloru (patrz rys.).



Opis indywidualnych plansz do gry

Każdy gracz wykorzystuje swoją indywidualną planszę od początku do końca gry. Po obwodzie planszy znajduje się ścieżka Sławy opatrzona numerami od 0 do 40. Po ścieżce Sławy przesuwa się pionek-marker, który pokazuje liczbę punktów Sławy. W dolnej części planszy zaznaczona jest Skala uszkodzeń statku z numeracją od 0 do 10, po której również przesuwa się drugi pionek-marker, wskazujący obecny stan statku pirackiego gracza. Pozycja „0” jest oznaczona czaszką ze skrzyżowanymi szablami, co symbolizuje porażkę w bitwie.

W lewej części planszy są pokazane parametry statku:



Żagiel



Ładownia



Armata



Załoga

Parametry statku mogą być podnoszone i sięgają 3 poziomu. Naprzeciwko symbolu każdego z parametrów statku znajdują się trzy kółeczka z liczbami 10, 30, 50. Oznaczają one ilość złota, którą należy zapłacić, aby udoskonalić pierwszy, drugi oraz trzeci poziom odpowiedniego parametru.

Gdy któryś z parametrów zostaje udoskonalony, odpowiednie kółko przykrywa się żetonem Siły danego parametru.

Na planszy do gry znajduje się również Tabela prowadzenia bitwy, która pokazuje jakie uszkodzenia doznaje statek podczas starcia z innymi statkami oraz jaką nagrodę otrzymuje w przypadku zwycięstwa lub jaką stratę ponosi w przypadku porażki.

Pionki i żetony

Pionki statków pirackich (SP) są wykorzystywane do przemieszczania się po wspólnej planszy do gry. Pionki tych statków mogą przemieszczać się poziomo lub pionowo w dowolnym kierunku. Nie dozwolony jest ruch po przekątnej. Pionki statków handlowych (SH) oraz statków wojennych (SW) należy umieścić w odpowiednio oznaczonych miejscach na wspólnej planszy do gry. Statki te nie przemieszczają się po planszy.

Pionki-markery (po dwa z koloru) są wykorzystywane do przemieszczania się po ścieżce Sławy oraz Skali uszkodzeń statku pirackiego na indywidualnej planszy do gry każdego gracza;

Żetony Złota są wykorzystywane do rozliczeń pieniężnych.

Żetony Siły (Żagiel, Ładownia, Armata, Załoga) są wykorzystywane do monitorowania parametrów statku.



Karty Wydarzeń

W grze wykorzystywanych jest 36 Kart Wydarzeń oraz 8 kart zwanych „Amuletami powodzenia”. Na Kartach Wydarzeń jest opisane samo wydarzenie oraz działanie, jakie gracz powinien wykonać. „Amulety powodzenia” zostały opisane w dalszej części instrukcji.

Karty Skarbów

Na Karcie Skarbów jest wskazana wyspa, do której powinien dotrzeć statek piracki oraz ilość złota, jaką otrzyma gracz, po dotarciu do tej wyspy. Za zrealizowanie tego zadania gracz otrzymuje 1 punkt Sławy.

Parametry statku

Każdy statek piracki posiada 4 parametry: **Żagiel, Ładownia, Armata, Zało**. Każdy z parametrów może być ulepszony po przez jego zakup na odpowiedniej wyspie Ulepszeń. Udoskonalenie parametru następuje stopniowo: najpierw zostaje udoskonalony pierwszy poziom, potem – drugi, następnie – trzeci. Nie ma możliwości udoskonalenia od razu drugiego poziomu parametru, jeżeli nie ma pierwszego.

Każdy parametr odgrywa swoją rolę.

„**Żagiel**” – jest odpowiedzialny za prędkość statku. Każdy poziom Żagla dodaje „1” do wartości kostki podczas przemieszczania się statku. Udoskonalenie parametru Żagla można kupić na wyspie Żagli. Im więcej Żagli posiada gracz, tym szybszy jest jego statek.

„**Ładownia**” – jest wykorzystywana podczas starcia ze statkiem handlowym. Każdy poziom parametru Ładowni zmniejsza o „1” ilość uszkodzeń, które wyrządza statek handlowy. Jego udoskonalenie można kupić na wyspie Ładowni. Im większy poziom Ładowni posiada gracz, tym mniej uszkodzeń dozna jego statek podczas bitwy ze statkiem handlowym.

„**Armata**” - jest wykorzystywana podczas starcia ze statkiem wojennym. Każdy poziom parametru Armaty zmniejsza o „1” ilość uszkodzeń, które wyrządza statek wojenny. Jego udoskonalenie można kupić na wyspie Armat. Im większy poziom Armat posiada gracz, tym mniej uszkodzeń dozna jego statek podczas bitwy ze statkiem wojennym.

„**Załoga**” - jest wykorzystywana podczas starcia ze statkiem pirackim. Każdy poziom parametru Załogi zwiększa o „1” ilość uszkodzeń statku przeciwnika. Więcej szczegółowych informacji znajduje się w rozdziale „Bitwa pomiędzy statkami pirackimi”. Udoskonalenie parametru można kupić na wyspie Załóg. Im większy poziom Załogi posiada gracz, tym większe ma szanse na pokonanie przeciwnika.

Przygotowanie do gry

Na początku gry każdy gracz otrzymuje:

* jeden pionek statku pirackiego;

- * indywidualną planszę do gry;
- * dwa pionki-markery jednego koloru;
- * po 50 jednostek „złota” (1 moneta po 20 „złota”, 2 monety po 10 „złota”, 2 monety po 5 „złota”);
- * jeden „Amulet powodzenia”.

Wspólna plansza do gry składa się z czterech części. W odpowiednich miejscach należy umieścić 8 handlowych i 4 wojennych statków. Każdy gracz umieszcza swój pionek statku pirackiego w wybranej przez niego zatoce pirackiej, które znajdują się w rogach wspólnej planszy do gry. Karty Wydarzeń należy dokładnie przetasować, a następnie odłożyć obok planszy do gry rewersem do góry. To samo należy zrobić z Kartami Skarbów. Wszystkie Żetony Złota, które pozostały po początkowym rozdaniu, oraz Żetony Siły zostają umieszczone w pobliżu planszy do gry. Zasoby te stanowią tzw. skarbnicę. Gracze ustalają między sobą, czy rozliczeń ze skarbnicą będzie dokonywać jeden z nich czy też każdy uczestnik będzie to robić we własnym zakresie.

Każdy gracz kładzie przed sobą indywidualną planszę do gry. Na ścieżce Sławy w punkcie „0” należy umieścić jeden pionek-marker. Inny pionek-marker zostaje umieszczony w punkcie „10” na skali uszkodzeń statku. Karta „Amulet powodzenia” zostaje odłożona obok tej planszy.

Przebieg gry

Przed rozpoczęciem gry, uczestnicy w sposób losowy ustalają kolejność dokonywania ruchów. Następnie każdy gracz przed dokonaniem ruchu wyciąga Kartę Skarbów z talii i kładzie ją obok swojej planszy. Na tej karcie będzie zaznaczona wyspa Skarbów, na którą musi się dostać. Po czym gracz rzuca kostką oraz przesuw swój statek piracki o tyle komórek, ile oczek wypadło na kostce. Pierwszy ruch gracze dokonują z Pirackich zatok (PZ), każdy ze swojej.

Gracz nie może stanąć pionkiem na komórce, na której znajduje się inny statek piracki. Zajętej komórki nie można również zaliczać do trasy ruchu swojego statku, ją należy omijać. Na wyspy można się dostać tylko przez przystanie, tą samą drogą można je opuścić (patrz opis wspólnej planszy do gry). Jeżeli wyspa ma kilka przystani, wtedy można ją opuścić tylko przez tą samą przystań, przez którą dostało się na wyspę. Na jednej wyspie może jednocześnie przebywać kilku graczy.

Gracz, podróżując do wylosowanej wyspy, może po drodze odwiedzać dowolne inne wyspy Skarbów (Wyspę Papugi, Wyspę Żółwia, Wyspę Krokodyla, Wyspę Małpy oraz Wyspę Skarbów), jednakże za tą wizytę gracz nie otrzymuje żadnej nagrody. Gracz może również odwiedzać dowolne wyspy Ulepszeń (Wyspę Żagli, Wyspę Ładowni, Wyspę Armat, Wyspę Załogi), gdzie będzie miał możliwość poprawienia jednego z parametrów swojego statku. Jedną wyspę Ulepszeń można odwiedzać wielokrotnie, ale tylko raz można dokonać poprawy parametru swojego statku. Aby dokonać następnego udoskonalenia, gracz musi dotrzeć do wylosowanej przez siebie wyspy Skarbów. Wtedy po drodze do następnej wyspy Skarbów, gracz może odwiedzić ponownie dowolną wyspę Ulepszeń, w celu poprawy parametru swojego statku. Gdy gracz dotrze do wylosowanej przez siebie wyspy Skarbów, otrzymuje wynagrodzenie – złoto ze skarbnicy w ilości wskazanej na karcie oraz 1 punkt Sławy (marker Sławy zostaje przesunięty o jeden punkt do przodu). Kartę Skarbów należy wówczas odłożyć do talii rozegranych kart rewersem do dołu, obok talii nierozegranych Kart Skarbów. Następnie ruchu dokonują kolejni gracze. Kiedy ponownie kolejka ruchu wraca do tego gracza, wyciąga on następną Kartę Skarbów, którą umieszcza obok swojej planszy. Jeżeli wylosowana została karta z wyspą, na której gracz akurat się znajduje, otrzymuje on połowę ilości złota zaznaczonego na tej karcie. Jednocześnie karta zostaje odłożona do talii rozegranych kart. Podczas tego ruchu nie są wykonywane żadne inne działania (w tym przypadku nie są dodawane punkty Sławy), a kolej ruch przechodzi na innego gracza. Jeżeli została wylosowana karta z inną wyspą Skarbów, niż ta na której gracz obecnie się znajduje, to wyciąga on jedną Kartę Wydarzeń i wykonuje działanie, które jest na niej opisane, a następnie kontynuuje podróż rzucając kostką (lecz tylko w przypadku, jeśli zgodnie z wylosowaną Kartą Wydarzeń nie musi pominąć kroku). Kartę Wydarzeń należy odłożyć do talii rozegranych kart rewersem do dołu obok talii nierozegranych Kart Wydarzeń. Jeśli wszystkie Karty Wydarzeń zostały rozegrane, należy je ponownie przetasować ułożyć nową talię. To samo należy uczynić z Kartami Skarbów, jeżeli wszystkie zostały już rozegrane.

Po drodze do wysp można przeprowadzać bitwy ze statkami handlowymi (SH) oraz ze statkami wojennymi (SW). Pływają one po Wodach Neutralnych (WN) (patrz opis wspólnej planszy do gry). Aby przeprowadzić bitwę z tymi statkami należy zatrzymać się obok takiego statku na jednej z dwóch sąsiednich komórek na WN. Gdy statek Piracki dotrze na WN, pozostała do pokonania ilość kroków już nie jest uwzględniana, ponieważ nie można przepłynąć przez WN, na których znajdują się SH lub SW bez starcia z nimi. Jeżeli w obszarze danych WN nie ma SH, czy też SW, wtedy można pokonać je bez przeszkód. Po zwycięskiej bitwie gracz otrzymuje wynagrodzenie zgodnie z Tabelą prowadzenia bitwy znajdującą się na indywidualnej planszy do gry, a następnie kontynuuje swoją podróż, natomiast pionek pokonanego SH lub SW zostaje usunięty z planszy. W przypadku porażki

gracz ponosi straty zgodnie z Tabelą prowadzenia bitwy, a marker uszkodzeń zostaje umieszczony w punkcie „0”. Podczas następnego ruchu gracz rzuca kostką i od razu dąży do jednej z czterech Pirackich zatok, aby całkowicie usunąć uszkodzenia swojego statku, przy czym SH lub SW, z którym przeprowadzał bitwę pozostaje na swoim miejscu. Gdy po starciach na planszy łącznie pozostanie tylko 4 pionki jakichkolwiek statków (SH lub SW), należy ponownie ustawić wszystkie 12 pionków tych statków w odpowiednich miejscach. Po ponownym rozmieszczeniu statków, gracz, który właśnie pokonał ostatni statek, może podczas kolejnego ruchu ponownie zaatakować ten sam statek. W tym celu musi on najpierw opuścić WN, a następnie ponownie wpłynąć na ich obszar.

Po porażce w drodze do PZ, nie można odwiedzać żadnych innych wysp. Po dotarciu do PZ, gracz naprawia statek za 10 jednostek złota. Marker Uszkodzeń zostaje ponownie umieszczony w pozycji „10” i następnym ruchem gracz kontynuuje swoją podróż. **Uwaga: gracz może naprawić swój statek w dowolnym momencie, nawet wtedy, gdy statek ma niewielkie uszkodzenia. W tym celu musi dotrzeć do dowolnej PZ i za 10 jednostek złota naprawić całkowicie statek.**

Jeżeli gracz nie ma pieniędzy, aby zapłacić za naprawę statku, również może całkowicie naprawić swój statek w dowolnej PZ, ale traci przy tym jedną kolejkę. Jeżeli gracz przegrał bitwę i stracił jeden z parametrów statku, wówczas po drodze do wyznaczonej wyspy Skarbów może odwiedzić dowolną wyspę Ulepszeń. Na przykład jeżeli gracz przeprowadził bitwę ze SW i poniósł klęskę, straciwszy przy tym parametr Armaty, to po drodze do wyznaczonej wyspy Skarbów, po wyjściu z PZ, może odwiedzić wyspę Armat, żeby poprawić ten parametr statku do następnego poziomu.

To samo dzieje się po starciu dwóch statków pirackich. Statek, który zwyciężył, może poruszać się dalej, zaś pokonany powinien wyruszyć od razu do PZ. Pokonany statek, podczas wyjścia z PZ, nie może być od razu atakowany przez inny. Może on bez przeszkód odwiedzić dowolną z trzech wysp znajdujących się najbliżej zatoki, którą opuścił (są to dwie wyspy Ulepszeń oraz jedna wyspa Skarbów), pod warunkiem, że nie będzie przekraczał obszaru WN, na których stacjonują SH. Jeżeli na tych wodach znajduje się SH, gracz musi z nim przeprowadzić bitwę. Jak tylko gracz przekroczy WN, jego statek może już zostać zaatakowany przez inny statek piracki. Z kolei pokonany statek po przeprowadzeniu naprawy i wypłynięciu z PZ może od razu zaatakować inny statek piracki.

Nie wolno dwa razy z rzędu wkraczać na tę samą wyspę (zasada ta ma zastosowanie do wszystkich rodzajów wysp). Po opuszczeniu jakiegokolwiek wyspy możesz na nią wrócić tylko po odwiedzeniu innej wyspy. Nie wolno również dwa razy z rzędu zatrzymać się w obszarze WN, jeżeli nie ma na nich SH lub SW. Jeśli na tym obszarze znajdują się wspomniane statki, zakaz ten nie obowiązuje.

W ten sposób, poruszając się od wyspy do wyspy, stopniowo udoskonalamy parametry swojego statku, spełniając określone warunki oraz angażując się w bitwy z przeciwnikami, gracz zdobywa złoto oraz punkty Sławy niezbędne do wygrania gry.

Bitwa

Piraci to zapalczywi i zazdrośni mężczyźni, dlatego w każdej Lokalizacji morskiej, w której znajdują się dwa statki pirackie (SP), dochodzi do starcia. Również piraci uwielbiają rabować statki handlowe (SH). Aby o ich Sławie było głośno na całym świecie, mają odwagę nawet zaatakować statki wojenne (SW)!

O wyniku bitwy decyduje rzut kostką. Na indywidualnej planszy do gry znajduje się Tabela prowadzenia bitwy, za pomocą której zostaje ustalony jej zwycięzca. Tabela ma cztery kolumny:

- 1 - wartość kostki od 1 do 6;
- 2 - uszkodzenia, których doznaje SP w starciu ze SH;
- 3 - uszkodzenia, których doznaje SP w starciu ze SW;
- 4 - jest wykorzystywana podczas starcia pomiędzy dwoma SP.

U dołu tabeli podana jest również wartość wynagrodzenia w przypadku zwycięstwa oraz wartość straty w przypadku porażki w bitwie.

Bitwa ze statkiem handlowym

Bitwa ze statkiem handlowym odbywa się wówczas, gdy statek piracki zatrzyma się na jednej z dwóch komórek w obszarze Wód Neutralnych, w sąsiedztwie komórki na której stacjonuje statek handlowy. W bitwie ze statkiem handlowym na wynik końcowy wpływa parametr „Ładowni”. Pozwala on statkowi pirackiemu na zminimalizowanie uszkodzeń. Przykładowo: statek piracki posiadający parametr Ładowni na poziomie 1 prowadzi bitwę ze statkiem handlowym. Gracz rzuca kostką i wypadają 4 oczka. Zgodnie z Tabelą prowadzenia bitwy wartości kostki „4” w kolumnie SH odpowiada wartość uszkodzeń „3”. Ponieważ statek piracki posiada parametr Ładowni 1-go

poziomu, należy odjąć jedno uszkodzenie, czyli $3-1=2$. Starcie ze statkiem handlowym doprowadziło do uszkodzenia statku pirackiego o wartości „2”. Marker Uszkodzeń należy przesunąć o dwie pozycje w lewo. Jeżeli marker nie wskazuje pozycji „0”, wówczas bitwa jest wygrana. Na podstawie Tabeli prowadzenia bitwy gracz otrzymuje 15 jednostek złota oraz 1 punkt Sławy, przy czym marker Sławy zostaje przesunięty o jeden punkt do przodu. W następnym ruchu gracz kontynuuje swoją wyprawę do wyznaczonej wyspy.

W starciu ze SH lub SW, gdy przy rzucie kostką wypada „1”, statek piracki automatycznie przegrywa bitwę. Marker Uszkodzeń zostaje przesunięty do pozycji „0”, zaś statek piracki podczas następnego ruchu kieruje się w stronę PZ. Porażka następuje również wtedy, gdy w wyniku starcia marker uszkodzeń zgodnie z Tabelą należy przesunąć w lewo od pozycji „1” na skali uszkodzeń statku. W ten sposób po porażce ze SH gracz traci 2 punkty Sławy oraz jeden poziom parametru Ładowni. Jeżeli gracz nie posiada parametru Ładowni, wtedy traci jeden poziom parametru Żagla. Jeżeli nie posiada parametru Żagla, wówczas traci tylko Sławę. Podczas wymuszonej podróży do PZ (w przypadku porażki) statek piracki nie może być atakowany.

Bitwa ze statkiem wojennym

Bitwa ze statkiem wojennym, odbywa się podobnie jak bitwa ze statkiem handlowym, gdy statek piracki zatrzyma się na jednej z dwóch komórek w obszarze Wód Neutralnych w sąsiedztwie komórki na której stacjonuje statek wojenny. W tym przypadku na wynik końcowy wpływa parametr „Armata”. Przykładowo: statek piracki posiadający parametr Armaty 2-go poziomu prowadzi bitwę ze statkiem wojennym. Gracz rzuca kostką i wypada 5 oczek. Zgodnie z Tabelą prowadzenia bitwy wartości kostki „5” w kolumnie SW odpowiada wartość uszkodzeń „4”. Od wartości uszkodzeń „4” należy odjąć wartość parametru Armaty posiadanego przez statek piracki, w danym przypadku „2”. Wynik wynoszący „2” oznacza rozmiar uszkodzeń doznanych przez statek piracki. Marker uszkodzeń należy przesunąć o dwie pozycje w lewo. W przypadku zwycięstwa nad statkiem wojennym gracz otrzymuje 3 punkty Sławy. W przypadku porażki traci 2 punkty Sławy oraz jeden poziom parametru Armaty. Jeżeli nie posiada już żadnego poziomu parametru Armaty, traci jeden poziom parametru Żagla. Jeżeli nie ma już żadnego poziomu parametru Żagla, gracz traci tylko Sławę i wraz z następnym ruchem rozpoczyna wymuszoną podróż do PZ w celu naprawy statku, pod czas której nie może być atakowany.

Bitwa pomiędzy statkami pirackimi

Bitwa pomiędzy dwoma statkami pirackimi odbywa się na innych zasadach, niż bitwa statku pirackiego ze SH lub SW. Gdy dwa statki pirackie znajdują się jednocześnie w jednej Lokalizacji morskiej dochodzi między nimi do starcia, wynik którego jest ustalany poprzez rzuty kostką. Gracze po kolei rzucają kostką, jako pierwszy czyni to atakujący gracz, czyli ten, którego statek jako drugi wpłynął na teren danej Lokalizacji morskiej. W bitwie pomiędzy dwoma statkami pirackimi na wynik wpływa parametr „Załoga”. Jak wynika z Tabeli prowadzenia bitwy wartości kostki „1” i „2” są uważane za chybiecie; wartością „3” i „4” odpowiada jedno uszkodzenie statku przeciwnika; zaś wartością „5” i „6” odpowiadają dwa uszkodzenia. Do wymienionej ilości uszkodzeń, wynikającej z tabeli, każdy z graczy dodaje ilość poziomów parametru Załogi, które obecnie posiada jego statek. Jeżeli, na przykład, atakujący statek piracki posiada parametr Załogi o wartości „3”, a drugi statek piracki posiada parametr Załogi o wartości „2”, i gracz, który zainicjował bitwę wyrzucił kostką wartość „4”, co odpowiada ilości uszkodzeń „1” z Tabeli prowadzenia bitwy, to dodaje on do niej ilość posiadanych przez jego statek poziomów parametru Załogi, czyli „3”. Wynik daje wartość „4”, co oznacza, że o tyle pozycji przeciwnik powinien przesunąć swój marker uszkodzeń w lewo. Teraz kostką rzuca drugi gracz. Jeżeli na kostce wypadło „5” oczek, to do odpowiadającej tej wartości ilości uszkodzeń „2” dodaje ilość posiadanych przez jego statek poziomów parametru Załogi, czyli „2”. W wyniku czego pierwszy z graczy również musi przesunąć swój marker uszkodzeń o „4” pozycje w lewo. Następnie gracze powtarzają rzuty kostką do chwili, aż u jednego z graczy na Skali uszkodzeń statku marker uszkodzeń znajdzie się w pozycji „0”. Ten gracz przegrywa. Pokonany oddaje przeciwnikowi 10 jednostek złota, odkłada do skarbicy jeden żeton parametru Załogi oraz traci 2 punkty Sławy. Jeżeli gracz nie posiada złota, wówczas traci 3 punkty Sławy. Jeżeli nie posiada żadnego poziomu parametru Załogi, traci jeden poziom parametru Żagla, jeżeli nie ma i tego parametru, wtedy traci tylko Sławę. Odpowiednio gracz, który zwyciężył, otrzymuje 10 jednostek złota oraz 3 punkty Sławy. Wraz z następnym ruchem pokonany statek piracki rozpoczyna wymuszoną podróż do PZ, w drodze do której nie może być atakowany.

Pionki statków na podstawkach:

Handlowe



Wojenne



Pirackie



Amulet powodzenia

W grze wykorzystuje się 8 kart zwanych Amuletami powodzenia (AP). Na początku gry każdy gracz otrzymuje po jednej karcie AP. Karta ta zostaje umieszczona obok indywidualnej planszy do gry rewersem do dołu, tak żeby była widoczna innym graczom. Reszta kart AP zostaje odłożona do talii z kartami Wydarzeń oraz przetasowana. Amuletu powodzenia można używać według uznania w dowolnym momencie gry. Daje on możliwość ponownego (jednokrotnego) rzutu kostką do gry podczas bitwy z dowolnym statkiem (SH, SW lub SP). Oznacza to, że jeśli wyrzucona wartość kostki nie zadowala gracza, wykorzystując AP może on jeszcze raz rzucić kostką, jednakże zawsze będzie brana pod uwagę ostatnia wartość kostki, nawet jeżeli poprzedni rzut był bardziej udany. Po tym karta AP zostaje odłożona do talii rozegranych kart Wydarzeń. Oprócz tego AP daje uczestnikowi możliwość ponownego rzutu kostką w trakcie ruchu swoim statkiem, wówczas jest brana pod uwagę wartość tylko drugiego rzutu. Ponadto, dzięki AP gracz może spróbować uniknąć starcia z innym SP. Na przykład: statek gracza atakuje wrogi SP, lecz w tym momencie gracz stwierdza, że nie ma warunków do podjęcia z nim bitwy. W tym przypadku gracz używa AP, który anuluje walkę, po czym karta zostaje odłożona do talii rozegranych kart. Pod czas następnego ruchu gracz może spróbować uciec swoim statkiem do innej Lokalizacji morskiej lub wpłynąć w jakiś obszar WN, lub przycumować do jakiejś wyspy, jeżeli pozwoli mu na to wartość wyrzucona na kostce. Oprócz tego istnieje jeszcze jedna właściwość Amuletu powodzenia – za jego pomocą można poprawić jeden z parametrów swojego statku w dowolnej bitwie, jeżeli parametr ten nie przekracza 2-go poziomu. Przykładowo: jeżeli statek gracza został zaatakowany przez inny SP, posiadający parametr Załogi 3-go poziomu, zaś statek gracza posiada parametr Załogi na poziomie „2”, może on użyć AP, podnosząc nim parametr Załogi swojego statku do 3-go poziomu. Wówczas decyzję o użyciu AP należy podjąć przed starciem i działa on do końca bitwy, po czym karta zostaje odłożona do talii rozegranych kart, a parametr Załogi statku gracza znów wraca do 2-go poziomu, oczywiście jeżeli gracz nie przegrał walki. W tym przypadku parametr Załogi zostaje zredukowany aż do 1-go poziomu.

ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY!

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek. Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Producent: NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

Dystrybutor:

GRAMWIN Sp. z o.o.
ul. Skarbka z Gór 140C/40
03-287 Warszawa
Tel. +48 734 180 742
e-mail: info@gramwin.eu
www.gramwin.eu