

STATEK PIRACKI



1 Wyspa Skarbów



1 statek piracki z podstawką

Przygotowanie: Umieść statek piracki na Wyspie Skarbów obok Wielkiej Góry.

Zamiast poruszać swoimi statkami, możesz ruszyć statek piracki. Statek piracki rusza się i atakuje tak samo jak wszystkie inne.

Statek, który został zniszczony przez piratów, nie staje się niczym trofeum. Statek piracki może zostać pokonany i wzięty jako trofeum zgodnie ze standardowymi zasadami.

POTWÓR MORSKI



1 potwór morski z podstawką



1 znacznik obrażeń

Przygotowanie: Umieść potwora morskiego na środku zamiast Wielkiej Góry.

W swojej turze możesz wybrać ruch potworem zamiast swoim statkiem. Potwór może zostać zabity strzałem z armaty, ale nie możesz walczyć z nim w starciu. Potwór może walczyć z graczami jedynie w zwarcium – jeśli wygra, statek gracza jest usuwany z planszy i nie staje się niczym trofeum.

Potwór morski ma 2 punkty życia. Oznacza to, że musi zostać trafiony dwa razy. Jeżeli pierwszy strzał był trafiony, gracz umieszcza na potworze znacznik obrażeń. Potwór nie może zostać zdobyty jako trofeum – jego rolą jest siać zniszczenie na morzu.

POMYŚLNY WIATR



1 Wiatr

Przygotowanie: Umieść żeton wiatru pod Wielką Górą. Jeśli dowolny statek znajduje się w promieniu długości liny (około 30 cm) od Wielkiej Góry, otrzymuje dodatkowy punkt ruchu.

Rezygnując z tego ruchu, możesz przesunąć żeton wiatru o 1 węzeł w wybranym przez siebie kierunku (raz na turę).

KUPIEC



4 znaczniki beczek

Przygotowanie: Umieść 1 znacznik beczki losowo w każdym porcie. Kolory flag muszą się różnić od koloru portu danego gracza.

Kiedy poruszasz statkiem, możesz przewieźć beczkę. Umieść znacznik beczki obok swojego statku. Teraz musisz spróbować dostarczyć beczkę do portu z wieżą w takim samym kolorze jak beczka. Jeśli ci się powiedzie, otrzymasz 2 punkty.

Ważne: Statek transportowy nie może w żaden sposób atakować innych, ale może zostać zaatakowany.

KRAKEN



1 Kraken

Przygotowanie: Umieść Krakena pod Wielką Górą.

Zamiast poruszyć jednym ze swoich statków, możesz poruszyć Krakenem. Kiedy Kraken znajdzie się pod dowolnym ze statków, owija go mackami i unieruchamia. Krakena nie można atakować poprzez strzelanie – jedynie w zwarcium. Jeśli wygrasz, Kraken puszcza twój statek. Dodatkowo możesz poruszyć się o 3 węzły w wybranym kierunku.

Albi

Projekt gry: Frédéric Moyersoen

Grafika: Petr Štefek

Producent: David Rozsival

Wersja polska: Magdalena Włodarczyk

Kład: Jiří Trojáněk

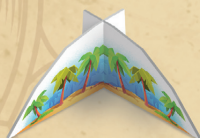
Ship Ahoy

Rozpoczyna się zacięta morska bitwa. Ładuj armaty i skrzykuj załogę! To, czego potrzebujesz, to umiejętności, dobra taktyka i odrobina szczęścia. Najpierw strzel do wroga z armaty, a następnie podpułyń, aby odnieść ostateczne zwycięstwo w walce w zwarciu. Twoim głównym celem jest wpłynąć do wrogiego portu i podbić go. Czy uda ci się zostać wilkiem morskim?

ZAWARTOŚĆ GRY PODSTAWOWEJ



4 porty



5 gór



4 wieże z podstawkami



13 statków



2 kości specjalne



1 armata



5 kul armatnich



1 lina z węzłami

PRZYGOTOWANIE GRY

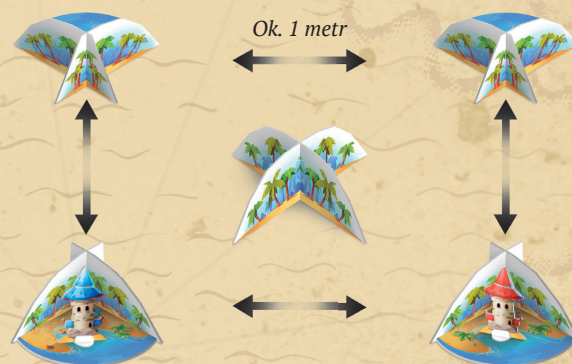
Najpierw wypchnij wszystkie elementy z wyprasek. Wybierz, czy wolisz grać na stole, czy na podłodze. Przy 2 lub 4 graczach rozmieść 4 porty w kształt kwadratu, zachowując minimum 1 metr odstępu między każdym z portów.

Przy 3 graczach rozmieść 3 porty w kształt trójkąta, zachowując minimum 1 metr odstępu między każdym z portów.

Umieść po jednej górze za każdym z portów oraz jedną (nazywaną dalej Wielką Górą) w środku obszaru gry. Umieść wieżę na każdym z portów (na odpowiednim obrazku).

Każdy z graczy wybiera port i umieszcza w nim 3 statki w jednym kolorze. Przy grze dwuosobowej każdy kontroluje 2 porty i 6 statków.

Przygotowanie gry dla 2/4 osób.



FAQ: Jak duży powinien być obszar gry? Gdzie mogę przesuwac swoje statki?

W Ship Ahoy nie ma granic! Oprócz tych, które wyznacza krawędź stołu, na którym grasz. Swoją flotę możesz przesuwać, gdzie tylko chcesz (dopóki pozwala ci na to mama).

PRZEBIEG GRY

Na rozgrywkę składają się tury wykonywane kolejno przez graczy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od osoby, która jako ostatnia widziała prawdziwego pirata.

W przypadku wątpliwości wybierzcie pierwszego gracza losowo. W swojej turze wykonasz poniższe akcje (w tej samej kolejności):

1. Strzelanie
2. Ruch
3. Walka w zwarciu

Strzelanie

Umieść armatę obok jednego ze swoich statków albo obok swojej wieży.

Ważne: Nie wybieraj statku ani wieży, które są w zwarciu! Umieść kulę w armacie i wystrzel ją w kierunku statku lub wieży przeciwnika przez naciągnięcie drewnianego tłoka.

Wskazówka: W trakcie strzału przytrzymaj armatę w miejscu drugą ręką.

Jeśli uda ci się wyrzucić statek lub wieżę przeciwnika – niszczysz go/ją. Zabierz odpowiedni element z obszaru gry jako trofeum.

Jeżeli nie trafisz albo statek bądź wieża nie przewrócą się, twoja kolejka się kończy. W swojej turze masz tylko jeden strzał!

Ważne: Strzał uznaje się za udany tylko wtedy, kiedy kula wystrzeliła z lufy armaty. Jeśli tam pozostała, spróbuj ponownie.

Jeżeli w wyniku strzału któraś z wież lub wysp się przesunie (ale nie wyrzuci), należy umieścić ją na poprzednim miejscu. Jeżeli przesunie się statek, zostaje w nowej pozycji.



Umieść armatę obok strzelającego statku. Włóż do niej kulę armatnią i wyceluj nią w statek przeciwnika.



2

Ruch

Rzucь kością z symbolami węzłów. Wynik wskaże, o ile węzłów możesz się przesunąć. To ty decydujesz o tym, jak je wykorzystać.

Przykładowo, wyrzucając 3 węzły, możesz:

- ruszyć trzy statki o jeden węzeł,
- ruszyć jeden statek o jeden węzeł, a drugi o dwa węzły,
- ruszyć jeden statek o trzy węzły.

Ważne: Statki uszkodzone lub będące w zwarciu nie mogą się ruszać. Dotyczy to również wież.

Możesz poruszyć się o mniej węzłów, niż wskazuje kostka.

Użyj liny z węzłami, aby odmierzyć odległość. Pierwszy węzeł połów obok swojego statku. Następnie umieść linę w kierunku, w którym chcesz się poruszyć, zaginając ją wedle uznania. Następnie przesuń statek o odpowiednią liczbę węzłów.

- 1 punkt: drugi węzeł
- 2 punkty: trzeci węzeł
- 3 punkty: czwarty węzeł

Ruch
o 3 węzły



Walka w zwarciu

Jeśli przesuniesz się (lub stoisz) obok statku lub wieży przeciwnika, atakujesz w zwarciu.

Ważne: Statki i wieże nie muszą się stykać, żeby być obok siebie – wystarczy, że odległość między nimi jest mniejsza niż wysokość statku.

Rzuć kością z symbolami.



Symbol flagi oznacza, że przeciwnik się poddaje. Zdejmij cel z obszaru gry i zachowaj jako trofeum.



Symbol skrzyżowanych mieczy oznacza, że walka w zwarciu będzie kontynuowana w następnej turze.

W każdej turze musisz rzucić kością za każde zwarcie, w którym znajduje się twój dowolny obiekt.



Kiedy zbliżacie się do siebie, następuje walka w zwarciu.



Czerwony statek wpływa do niebieskiego portu - może zaatakować wieżę.

KONIEC GRY

Jeśli stracisz wszystkie swoje statki i wieżę, odpadasz z gry - przegrywasz.

Gra kończy się, kiedy odpadnie z niej pierwszy gracz. Pozostali gracze liczą swoje trofea. Każdy pojmany statek liczy się jako 1 punkt. Każda wieża liczy się jako 2 punkty. **Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę.** W przypadku remisu zwycięzcą jest ten, kto zdobył najwięcej wież.

WARIANT DRUŻYNOWY

Grając w 4 osoby, możecie zdecydować się na rozgrywkę drużynową, 2 na 2 osoby. Gra kończy się wtedy w momencie, gdy jeden z graczy odpadnie z gry. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Jeżeli znacie już dobrze podstawowe zasady i chcecie, żeby wasza rozgrywka była jeszcze ciekawsza, możecie spróbować wariantu zaawansowanego.

Strzelanie: po wyrzuceniu statek lub wieża nie stają się trofeami - są jedynie uszkodzone. Należy zostawić je położone na boku w obszarze gry.

Ruch: uszkodzone statki nie mogą się poruszać.

Walka w zwarciu: uszkodzone statki i wieże nie mogą atakować w zwarciu.

Naprawa: na koniec swojej tury każdy gracz może naprawić wszystkie swoje statki i wieżę. Należy postawić je ponownie pionowo.

Aby uszkodzony statek stał się twoim trofeum, musisz doprowadzić do walki w zwarciu przeciwko niemu. Walka z uszkodzonym statkiem jest z automatu wygrana, bez konieczności rzucania kością.



Aby naprawić swój statek, postaw go pionowo.

SCENARIUSZE (OPCJONALNIE)

Jeżeli chcecie urozmaicić grę jeszcze bardziej, możecie zdecydować się na rozegranie jednego z sześciu scenariuszy.

WYSPA SKARBÓW



1 Wyspa Skarbów



1 znacznik skrzyni skarbów

Przygotowanie: Zamień Wielką Górę na Wyspę Skarbów.

Umieść na niej znacznik skrzyni. Kiedy dotrzesz do wyspy, zabierz znacznik i połóż go obok swojego statku. Jeśli przegra on walkę w zwarciu, tracisz skarb - zabiera go zwycięzca. Jeśli gracie w wariant zaawansowany, skarb ze zniszczonego statku wraca na wyspę.

Na koniec gry skarb jest wart 3 punkty zwycięstwa.