

6+

2-4

20-30 min

Ahoj, piraci!



Manfred Ludwig



Manfred Ludwig urodził się w 1936 roku w Monachium. Od 1964 roku uczył języka francuskiego i wychowania fizycznego w Ratyzbonie.

Talent do tworzenia gier planszowych odkrył w sobie dzięki swoim dzieciom. Obecnie przebywa na emeryturze i jest dumnym dziadkiem sześciorga wnuków. Dużo podróżuje i cały czas pracuje nad nowymi projektami gier.

Według niego dobra gra to taka, w której istnieje kilka dróg do zwycięstwa.

- plansza z ruchomą strzałką
- 4 statki pirackie (czerwony, niebieski, zielony i żółty)
- 64 skarby
- znacznik tornada
- kostka



Elementy gry



Piraci przemierzają bezkresny ocean w poszukiwaniu niesamowitych przygód i skrzyń pełnych złota. „Ahoj, załogo!” – krzyknął z werwą kapitan, patrząc przez lunetę. Oczom piratów ukazała się wyspa, na której znajduje się skarb – „Płyniemy tam! Zdobędziemy złoto!”. Statek piracki prędko rusza w kierunku lądu. Ale co to? Na horyzoncie pojawiły się burzowe chmury. Huragan! Musicie jak najszybciej załadować skarb na okręt, zanim tornado uderzy w wyspę! Czy uda się bezpiecznie dowieźć skarb do portu?



Przygotowanie gry



1. Przymocuj strzałkę do planszy i połącz planszę na środku stołu.
2. Każdy gracz wybiera statek i umieszcza go w porcie o takim samym kolorze.
3. Umieść skarby w ładowni (w pudełku).
4. Umieść znacznik tornada i kostkę obok planszy.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dostarczy do swojego portu co najmniej 9 skarbów.

Rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który ostatnio był na statku, rozpoczyna grę, umieszczając znacznik tornada na dowolnej wyspie na planszy, po czym rzuca kostką.

Na kostce wypadła liczba?

Przenieść swój statek o tyle pól, ile wypadło na kostce. Statki ruszają się w kierunku pokazanym przez czerwone strzałki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Każda wyspa to 1 pole. Na 1 wyspie mogą znajdować się maksymalnie 2 statki. Jeśli zatrzymasz się na wyspie z 2 statkami, przesunij swój statek dalej, na pierwszą wolną wyspę (czyli na taką, na której nie ma jeszcze 2 statków).

Łaładunek skarbw

Jeśli zatrzymasz się na wyspie z **zamkniętą** skrzynią, sam decydujesz, ile skarbw ładujesz na statek. Maksymalnie moesz ładować tyle skarbw, ile wskazuje liczba na skrzyni. Moesz te ładować mniej, a nawet żadnego.



Jeśli zatrzymasz się na wyspie z **otwartą** skrzynią, to blask złota cię omamia. Musisz ładować na statek **dokładnie 2** skarby, nawet jeśli miałbyś przeładować statek.



Jeśli zatrzymasz się na wyspie ze znaczkiem tornada, nic się nie dzieje. Tornado nie stanowi zagrożenia dla przypluwających statków.

Przeładowanie statku

Statek może przewozić maksymalnie 7 skarbw. Jeśli na statek zostanie ładowana większa liczba skarbw (8 i więcej), to łajba wywraca się i cenne łupy ładują na dnie oceanu. Pozostaw na statku 3 skarby, a resztę odłóż do pudełka. W następnej turze kontynuujesz grę z tego samego miejsca i na normalnych zasadach, tylko że z mniejszą liczbą skarbw.

Abordaż

Jeśli zakończysz swój ruch na polu z innym statkiem, nie zdobywasz skarbów z wyspy. Zamiast tego możesz:

- nie robić nic (nie zdobywasz żadnego skarbu);
- dokonać abordażu. Zakręć strzałką kompasu i przyjrzyj się rubinowi na brzegu wskazanego pola (akcje tornada nie mają tu znaczenia).

Następnie twoja tura kończy się. Kolejny gracz rzuca kostką.



Strzałka wskazała pole z czerwonym rubinem?

Dokonujesz abordażu i zabierasz ze statku przeciwnika do 2 skarbów.

Umieszczasz je na własnym statku.



Strzałka wskazała pole bez czerwonego rubinu?

Przeciwnik ma szczęście i zachowuje wszystkie swoje skarby.



Na skróty

Możesz płynąć skrótami wskazanymi przez niebieskie strzałki. Za każdym razem kiedy korzystasz ze skrótu, musisz zapłacić 1 skarb ze swojego statku (np. jeżeli w swojej turze skorzystasz z 2 skrótów, musisz zapłacić 2 skarby). Skarb odłóż do pudełka.

Rozładowanie skarbu w porcie

Wejście do portu liczy się jako 1 punkt ruchu. Jeśli pozostały ci jakieś punkty ruchu, to je tracisz.

Po wpłynięciu do swojego portu ściągnij skarby ze statku i połóż je na stole przed sobą. Następnie kończysz swoją turę. Jeśli rozpoczynasz turę w porcie, wypływasz statkiem, by zdobywać kolejne skarby.

Na kostce wypadło tornado?

1. Przenieść swój statek o 1 pole do przodu (ładujesz statek albo dokonujesz abordażu na normalnych zasadach).
2. Następnie przenieść znacznik tornada od 1 do 4 pól w kierunku wskazanym przez **białe** strzałki. Jeśli tornado **zakończy swój ruch** na polu z 1 lub 2 statkami, zakręć strzałką kompasu. Potem wykonaj wskazane przez strzałkę działanie dla każdego statku znajdującego się na wyspie z tornado.

Tornado

Przenieść statki i tornado o 2 puste pola w kierunku wskazanym przez białe strzałki (pól już zajętych przez 1 lub 2 statki nie liczy się)*.



Zabierz **po 2 skarby** z każdego statku i odłóż je do pudełka (jeżeli statki przewożą mniej skarbów, to zabierz tyle, ile możesz).

Zabierz **po 1 skarbie** z każdego statku i umieść je przed sobą (o ile na statkach są jakieś skarby).

* Przemieszczane przez tornado statki nie mogą załadować skarbów ani dokonać abordażu.

Po rozpatrzeniu działania tornada twoja tura kończy się. Kolejny gracz rzuca kostką.

Gra kończy się natychmiast, gdy 1 z graczy zgromadzi przed sobą co najmniej 9 skarbów. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Koniec gry

Wariant dla młodszych graczy

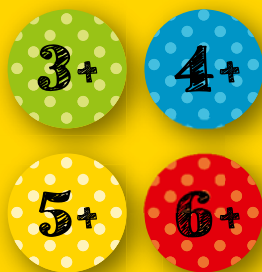
Jeśli w grze biorą udział młodsze dzieci, można grać bez działań tornada. Jeśli wyrzucisz symbol tornada, twój statek porusza się o 1 pole do przodu i jeśli to możliwe, ładujesz skarb albo dokonujesz abordażu. Można również zmniejszyć liczbę skarbów potrzebną do zwycięstwa.

ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższą jakością wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności, takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.

zagraj ze mną



Poznaj wiek po kolorze pudełka



EGMONT
Publishing



EGMONT Polska Sp. z o.o.;
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa;
www.egmont.pl;
© 2016 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy;
www.pegasus.de, Wszystkie prawa zastrzeżone
Drukowanie i publikowanie zasad, elementów gry i ilustracji bez zezwolenia posiadacza licencji zabronione.

Autor gry: Manfred Ludwig
Ilustracje: Anne Pätzke
Wydawca: Tomasz Kolodziejczak;
Redakcja: Patryk Blok;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Gry polecają:



Multikino

