

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty statków tasuje się i kładzie zakryte, a trzy wierzchnie układa się odkryte na środku stołu.

Każdy gracz bierze **5 piratów** w wybranym kolorze i kładzie ich odkrytych przed sobą. Ponadto każdy gracz otrzymuje 10 dukatów.

Reszta pieniędzy i 24 żetony łupów kładzione są na ogólnym stosie widocznym dla wszystkich graczy. Jeśli gra mniej niż 5 graczy, nadwyżkowi piraci są usuwani z gry.



Uwaga: Najpierw zagrywa się trzy odkryte statki. Dopiero kiedy zostaną przeprowadzone abordaże na wszystkie te statki, odkrywane są 3 nowe karty statków.

JAK GRAĆ

Rozgrywaj kolejne rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najstarszy gracz. Gracz, którego tura trwa, zawsze musi wybrać jedną z dwóch możliwych akcji.

■ Ruch pirata

■ Abordaż statku

Jeśli to możliwe, gracz musi wybrać jedną z tych dwóch opcji. Jeżeli jednak w swojej rundzie gracz nie ma żadnych wolnych piratów (cała piątka jest w innych stosach), wtedy nie rusza się w tej rundzie.

■ Ruch pirata

- Gracz bierze **swojego pirata** lub **swój stos piratów** i kładzie na piracie przeciwnika lub na jego stosie piratów.
- Gracz stawia **nowo utworzony stos przed sobą**, co sprawia, że zostaje kapitanem swojej grupy abordażowej. Stos piratów należy do gracza, którego krążek znajduje się na wierzchu.

Niedozwolone:

- Kiedy stos zostanie utworzony, **nie może być rozdzielony**.
- **Własny** pirat lub stos piratów gracza **nie może** być położony na **innym własnym** piracie lub stosie piratów.
- Niedozwolony jest ruch, w wyniku którego zostałby stworzony stos mający **więcej niż 9 piratów**.
- Gracze **nie mogą podglądać** wartości piratów ukrytych w stosie.

Przykładowe dozwolone ruchy.



Przykładowe niedozwolone ruchy:



Położenie jednego z własnych stosów gracza na inny jego stos.

Więcej niż 9 piratów w stosie.

Abordaż statku

Gracz może przeprowadzić abordaż statku tylko jako kapitan. Aby to zrobić, musi położyć jeden ze swoich stosów piratów na odkrytej karcie statku.

Stos piratów musi mieć **przynajmniej** wymaganą liczbę piratów.

Podział łupu

Kapitan dzieli łup. Najpierw wybiera **jedną z części łupu** narysowaną na karcie statku i bierze ją z ogólnego stosu.

Gracz, do którego należy **drugi** pirat w stosie, otrzymuje **drugą** narysowaną część łupu ze stosu. Jeśli nie ma drugiego rysunku (w przypadku małych statków), **nie otrzymuje** on żadnego łupu.

Kapitan bierze teraz ze stosu tyle pieniędzy, ile jest pokazanych na karcie statku. Potem opłaca załogę, która brała udział w abordażu. Wypłaca kwotę dukatów wskazaną **na krążku pirata gracza, którego pirat brał udział w abordażu.**

Są piraci, którzy mają **znak zapytania** zamiast liczby. Jeśli biorą oni udział w abordażu, wypłaca się im kwotę, która jest pokazana obok znaku zapytania na odpowiednim statku.

Kiedy zostaną opłaceni wszyscy piraci biorący udział w abordażu, gracze zabierają z powrotem krążki swoich piratów i kładą je odkryte przed sobą.

Nie ma dość łupów

Jeśli brakuje łupów, by opłacić **wszystkich** piratów **należących do innych graczy**, kapitan musi zapłacić z **własnych pieniędzy**. Jeśli nie ma do dyspozycji dość pieniędzy, brakująca kwota jest wypłacana innym graczom z ogólnego stosu.

Uwaga: Te pieniądze nie są zwracane.

Nawet jeśli kapitan ma za mało pieniędzy, zatrzymuje swoją część łupu.

Nowe karty statków

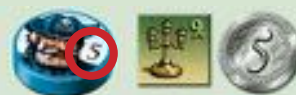
Karty statków, na które przeprowadzono abordaż, są usuwane z gry. Kiedy **ostatni odkryty statek ulegnie abordażowi**, odwracane są **trzy nowe** karty statków.

Uwaga: Jako że jest 15 kart statków, w sumie pięć razy będą wykładane po 3 karty statków podczas gry.



Jako kapitan (najwyżej leżący krążek), „Czerwony” otrzymuje łup w postaci 22 dukatów i jeden z dwóch pokazanych skarbów. Potem musi opłacić resztę piratów.

Drugi skarb otrzymuje pierwszy oficer, którym jest drugi najwyżej leżący krążek w stosie. On i wszyscy pozostali piraci otrzymują następnie dukaty w odpowiedniej ilości.



„Niebieski” otrzymuje 2. skarb i 5 dukatów, zgodnie z wartością jego pirata.



„Żółty” otrzymuje 2 dukaty, zgodnie z wartością jego pirata.



„Czarny” otrzymuje 5 dukatów, zgodnie z wartością jego pirata.



„Czerwony” zatrzymuje resztę łupu (w tym przypadku 10 dukatów) i wybrany skarb.



Jeśli w przedstawionym przykładzie żółty gracz miałby w stosie jeden krążek pirata więcej (ze znakiem „?”), otrzymałby z tego statku 4 dukaty więcej, a kapitan w związku z tym 4 dukaty mniej.

Bunt

Jeśli gracz posiada **3 lub więcej swoich piratów w stosie należącym do innego gracza**, gracz ten może wywołać bunt i zmusić kapitana do przeprowadzenia abordażu.

Jeśli trwa tura tego kapitana (właściciela stosu), buntownik może zmusić go do przeprowadzenia abordażu na statek. Jeśli istnieje wybór między kilkoma statkami, które mogą ulec abordażowi, kapitan sam decyduje, który statek zaatakuje.

Wciąż działa zasada, że stos piratów musi mieć wymaganą liczbę piratów do przeprowadzenia abordażu statku.

Abordaż jest przeprowadzany według zwykłych zasad. Po abordażu stos jest likwidowany, a krążki piratów wracają do swoich właścicieli.

Jeśli kapitan posiada **kilka stosów**, w których ma miejsce bunt, atakowany jest **tylko jeden** statek. Kapitan decyduje, którego stosu używa do abordażu.



Przykład: W stosie czerwonego są 3 krążki czarnego. Aby te krążki nie były zbyt długo blokowane, czarny może wywołać bunt. Dopóki trwa tura czerwonego, czarny może zmusić go do abordażu.



„Czerwony” musi zastosować się do wyzwania i decyduje się zaatakować większy statek, mimo że mógłby zacząć na jeszcze większy, z większym łupem.



KONIEC GRY

Kiedy wszystkie 15 statków zostanie zdobytych, gra kończy się i następuje podliczanie wyników. Punkty przydzielane są za dukaty i części łupu.

Ten, kto ma **najwięcej części łupu jednego rodzaju**, otrzymuje **kwotę dukatów wskazaną** na łupie.

Jeśli **kilku graczy** posiada **tylko samo łupów** jednego rodzaju, **dzielą** się oni odpowiednią kwotą; wszelkie reszty są odrzucane.

Gracze mający części łupów, za które nie otrzymali żadnych pieniędzy, dostają – jako małe pocieszenie – **1 dukat** za każdą z tych części łupu.

Zwycięża gracz, który ma najwięcej pieniędzy.



Przykład: Kasia i Piotr zdobyli po 2 skrzynie ze skarbami, Krzysztof i Ania po 1 skrzyni. Kasia i Piotr mają najwięcej skrzyń ze skarbami i dzielą się 15 dukatami (każde otrzymuje po 7 dukatów). Krzysztof i Ania otrzymują po 1 dukacie za swoje skrzynie ze skarbami.



Kasia

Piotr

Krzysztof

Ania



Wydawca i wyłączny dystrybutor
na terenie Polski:

G3 s.c., 62-510 Konin, Plac Niepodległości 1
tel. +48 (63) 245 75 18
www.g3poland.com

Więcej informacji o autorze na
stronie www.dorra-spiele.de



© Copyright 2006 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Piraci

Gra Stefana Dorra dla 3-5 graczy



CEL GRY

Obok portu rozpętało się piekło. Wielu piratów rzucało za-zdrosne spojrzenia na wielki statek handlowy pełen wszelkich bogactw i knuło plan, jak zdobyć lukratywny łup.

Cała ta hałastrza zebrała się szybko i zdecydowała, które statki zostaną „uwolnione” od skarbów i dukatów.

Jednak nawet najsilniejszy kapitan musi być ostrożny, jako że każdy pirat żąda odpowiedniej zapłaty za swoją pracę. Jeśli łup jest zbyt mały, a wypłata zbyt duża, to kapitan będzie musiał dopłacić z własnych pieniędzy.

Gracz, który ma najwięcej pieniędzy na końcu gry, wygrywa.

ELEMENTY GRY

- **15 kart statków** – pokazujących małe i duże żaglowce z różną ilością łupów – celem piratów. Kapitanowie potrzebują różnej wielkości grup do przeprowadzenia abordażu.

1 do 2 skarbów: specjalne części łupu dla kapitana i pierwszego oficera



Kwota pieniędzy zdobyta w wyniku abordażu

Zapłata dla piratów ze znakiem zapytania

Minimalna liczba piratów do przeprowadzenia abordażu

- **24 żetony łupów** – po sześć skrzyń ze skarbami, beczek z rumem, kandelabrow i sztyletów.



- **25 drewnianych krążków** – w 5 kolorach graczy. Reprezentują one piratów.



- **1 arkusz** – z 25 naklejkami z piratami w 5 kolorach (plus 5 zapasowych bez koloru).

Przed pierwszą grą na drewniane krążki należy przykleić naklejki w odpowiednich kolorach.



Jeden z niebieskich krążków. Liczba wskazuje, ile dukatów żąda on za abordaż statku.

- **75 monet** – pieniądze używane w grze: 27 1-dukatowych monet (miedziane), 18 5-dukatowych monet (srebrne), 30 10-dukatowych monet (złote).



- **1 instrukcja**