

Statki i tury Gniew Oceanu

Przegląd komponentów

28 kart Przygód

2 karty Piratów

2 kości



Na niektórych kartach Przygód obok nazwy widnieje symbol  który mówi, że w niniejszej instrukcji znajdują się dodatkowe informacje na temat tej konkretnej Przygody.

Zasady Scenariuszy

Scenariusz 1: Gniew oceanu

Wyłynęliście daleko poza obszary swoich wcześniejszych wypraw w nadziei na interesujące skarby. Niestety, w trakcie wyprawy spotkały was przygody, o jakich nie śniło się najstarszym piratom!

Cel

Zdobądź jak najwięcej złota! Po ostatniej Przygodzie i ostatniej Wizycie w Porcie, gracz z największą ilością PZ wygrywa!

Zmiany w przygotowaniu gry

W tym Scenariuszu wymagane są poniższe zmiany:

- Budynek Gildii jest niedostępny.
- Weź karty Punktów Zwycięstwa i połóż w pobliżu Dziupli. Te karty będą użyte tylko jeśli zabraknie .

Zmiany w regułach

Rozgrywka przebiega według podstawowych zasad, z uwzględnieniem następujących zmian i dodatków:

- Po wrzuceniu Statków do Pudła Morza wszystkie Statki, które dotyczą przeszkód, zostają zatopione.
- Statki dotyczące przeszkód po swojej Akcji nie zostają zatopione, o ile nie jest to wyraźnie określone na karcie Przygody.
- Podczas Otrzymania  za zatopione Wrogie Statki, weź jedną monetę więcej za każdy twój Statek, który przetrwał tę przygodę.
- Jeśli w Dziupli skończy się złoto, gracze mogą wymienić monety na karty Punktów Zwycięstwa w stosunku 1:1.

Przykład: Możesz wymienić 7 monet za kartę wartą 7 PZ.

Szczegółowy opis wybranych kart Przygód

Burza – Po rozpatrzeniu pierwszej Akcji wszystkich graczy, Herszt podnosi Pudło Morza i zrzuca je na stół z wysokości około 10 cm.

Wrak statku – Żetony skał blokują linię strzału.

Połączna wicher – Jeśli Statek nie może poruszyć się dalej (koniec Pudła Morza), zatrzymuje się.

Zła pogoda – Jeśli po Bitwie pozostały jakieś Statki Niezależne, należy usunąć je z Pudła Morza. Statki te uciekły.

Twierdza oraz Wzmocniona Twierdza – Herszt rzuca czerwonymi Statkami Niezależnymi i nie zmieniając wyników układu je na trzech murach zamku (pomiędzy wieżami). Następnie bierze wszystkie pozostałe Statki i wrzuca je do Pudła Morza. Na zamku są 4 wieże (czerwona, żółta, zielona, niebieska). Każda wieża może otrzymać 2 obrażenia, po czym zostaje zniszczona. Gracze nie mogą strzelać do zniszczonej wieży.

Nowe Akcje Statków Niezależnych

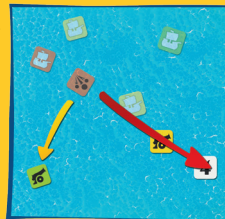
Pamiętaj! Posiłki  oraz Zdrajca  (nowe akcje Statków Niezależnych) zawsze rozstrzyga się jako pierwsze.

za koronę

Podczas Bitwy wszystkie Statki Niezależne mają Siłę +1.

salwa Gaussa

Wybierz linię zaczynającą się od Statku z salwą Gaussa, która przechodzi przez największą możliwą liczbę Statków Graczy (czerwona strzałka na obrazku). Statek Niezależny zatapia wszystkie statki w tej linii. Statki Niezależne nie wpływają na kierunek salwy, ale są zatapiane jeśli są na linii strzału. Jeśli są dwie lub więcej linii z taką samą liczbą Statków, wybierz linię ze Statkiem Gracza, który jest najbliższym Statku Niezależnego z salwą Gaussa.

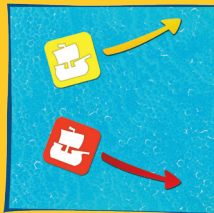


poświęcenie

Usuń tę kość i zachowaj obok Pudła Morza jako przypomnienie. Podczas Naprawy Statków karta/Część, która została użyta do naprawy Statku jest odrzucana z gry i nie może zostać uleczona, bądź naprawiona podczas Wizyty w Porcie. (dotyczy scenariusza Wilki morskie)

panika

Przesuń ten Statek w kierunku wskazanym przez symbol na kości na odległość 1 długiego zasięgu.



Ruch najbliższego Statku Gracza w kierunku...

Przesuń najbliższy Statek Gracza na odległość 1 długiego zasięgu w podanym kierunku, zgodnie z zasadami akcji Ruch.

Wszystkie Statki ruch w kierunku...

Przesuń wszystkie Statki na odległość 1 długiego zasięgu w podanym kierunku, zgodnie z zasadami akcji Ruch.

salwa (..... zasięg)

Zatop najbliższy Statek Gracza w „..... zasięgu” ignorując jego Siłę.

salwa w Krakena

Kraken otrzymuje 1 obrażenie. Żaden gracz nie otrzymuje .

Podnieć najbliższy Statek Gracza na zamku

Herszt bierze najbliższy Statek gracza i umieszcza go na środku zamku (przeszkody).

Zatop najbliższy Statek każdego gracza

Każdy gracz traci 1 Statek znajdujący się najbliższej tego Statku Niezależnego.

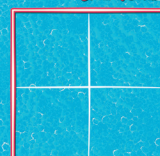
Błysk i grzmot – Przed Bitwą Herszt podnosi Pudło Morza i upuszcza je z wysokości około 10 cm.

Gęsta mgła – Jeśli po Bitwie pozostały jakieś Statki Niezależne, należy usunąć je z Pudła Morza. Statki te uciekły.

Odwrocony wir – Odległość należy sprawdzać od środka Pudła Morza, to znaczy od miejsca przecięcia się dwóch linii.

Kwadrat Bermudzki – Wielkość kwadratu wskazana jest przez linie krzyżujące się w środku Pudła Morza (patrz rysunek).

Kwadrat Bermudzki



Zabić Krakena! – Przed pierwszym wrzuceniem Statków do Pudła Morza gracze przygotowują wszystkie swoje Części. Pomarańczowa kość wskazuje liczbę Akcji jaką mają gracze (w sumie). Spasowanie nie jest traktowane jako Akcja. Pomarańczowa kość nie może zostać zatopiona i Herszt powinien usunąć ją z Pudła Morza po sprawdzeniu wyniku. Za każde trafienie Krakena gracz otrzymuje 1PZ. Aby trafić Krakena, gracze mogą do niego strzelać (obowiązują normalne zasady) lub wpłynąć na niego. Gdy gracz zdecyduje się ruszyć na Krakena, Statek gracza zostaje zniszczony (ale nadal otrzymuje 3). Po Akcjach graczy (w liczbie nie większej niż wskazana na pomarańczowej kości) lub gdy wszyscy gracze spasują, zatop Statek, który znajduje się najbliżej Krakena. Następnie kolejny gracz bierze wszystkie pozostałe kości (wraz z pomarańczową) i ponownie wrzuca Statki do Pudła Morza. Za każdym razem rozpatrz akcje Statków Niezależnych. Punkty życia Krakena = liczba graczy + 4. Przejdź do fazy Bitwy tylko jeśli Kraken został pokonany.

Scenariusz 2 : Wilki morskie

W tym Scenariuszu gracze wcielają się w role starych Wilków morskich! Zdążyli przez lata zbudować wielkie Galeony jak i swoją reputację. Są gotowi przejść na emeryturę. Chcą jednak wyruszyć w jeszcze jedną przygodę.

Cel

Jako weteran mający przejść na emeryturę, potrzebujesz tylko pieniędzy. Na koniec gry gracz z największą ilością monet wygrywa.

Zmiany w przygotowaniu gry

Rozgrywka przebiega według podstawowych zasad, z uwzględnieniem następujących zmian i dodatków:

- Budynki Targu oraz Gildii są niedostępne.
- Każdy gracz zaczyna grę z dowolną kombinacją 7 Części.
- Herszt tasuje karty Ulepszeń i rozdaje każdemu graczowi 3 karty. Z tych kart każdy wybiera jedną, którą zachowa, i przekazuje pozostałe dwie karty graczowi po prawej stronie. Następnie z pozostałych dwóch kart zachowuje jedną, a drugą przekazuje graczowi po prawej, który tę kartę zachowuje.
- Herszt usuwa czerwonych Żeglarzy z talii kart Żeglarzy. Następnie tasuje talię i rozdaje każdemu graczowi 3 karty. Z tych kart każdy gracz wybiera jedną, którą zachowa, i przekazuje resztę graczowi po lewej stronie. Następnie z pozostałych dwóch kart każdy gracz zachowuje jedną, a drugą przekazuje graczowi po lewej, który tę kartę zachowuje.



Zmiany w regułach

Wrzucanie Statków do Pudła Morza – Herszt bierze wszystkie Statki graczy z wyjątkiem 1 Statku każdego gracza. Po tym jak Herszt wrzuci Statki do Pudła Morza każdy gracz, zaczynając od Herszta, może celować i wrzucić swoją ostatnią kość. Po zakończeniu tej fazy rozstrzygnij Akcje Statków Niezależnych.

Naprawa Statków - Obróć o 90 stopni Żeglarza lub wyczerp 1 Część albo 1 Ulepszenie aby po Przygodzie naprawić swój statek i przygotować się do drugiej Przygody. Procedura ta odzwierciedla proces rozmontowywania rzeczy na twoim Statku w celu jego naprawy lub fakt, że twoja załoga musi wykonać dodatkową pracę, aby naprawić Statek.

Podczas Wizyty w Porcie gracze nie mogą kupować nowych Żeglarzy, Części ani Ulepszeń. Zamiast tego mogą uzdrowić lub naprawić Żeglarzy, Części lub Ulepszenia, które poświęcili wcześniej na naprawy swojego Statku. Koszt naprawy jest równy kosztowi zakupu. Jeśli gracz nie może lub nie chce naprawić danej rzeczy, musi odrzucić tę kartę/część i wtasować ją do odpowiedniej talii.

Po zakończeniu Wizyty w Porcie każdy gracz musi odrzucić jednego Żeglarza, Część lub Ulepszenie. Wtasuj odrzucone karty do odpowiednich talii. Nasza załoga jest już stara i chce również przejść na zasłużony odpoczynek. Twój statek jest do niczego i zaczyna się rozpaść.

Szczegółowe omówienie wybranych kart Przygód

Formacja kwadratu – Najpierw Herszt wrzuca wszystkie Statki Niezależne do Pudła Morza. Następnie, nie zmieniając wyników na kościach, ustawia je na środku w formacji 3x3. Statki powinny się stykać. Następnie należy wrzucić Statki graczy.

Jeśli podczas Bitwy jakiegokolwiek Statku Niezależnego się stykają, należy traktować je jako jeden Statek mający zsumowaną Siłę. Np. Statki o Siłę 3 i 4 tworzą jeden Statek o Siłę 4 + 3 = 7.

Szybka formacja – Jeśli Herszt spasuje, nadal poruszaj Statki Niezależne co kolejkę. Wszystkie Statki Niezależne tworzą jedną linię.

Bitwa w cieśninie – Przed wrzuceniem Statków gracz siedzący na lewo od Herszta bierze liniijkę i przykłada ją do Pudła Morza jak pokazano na obrazku. Jeśli po wrzuceniu Statków do Pudła niektóre kości znajdują się za liniijką muszą zostać przerzucone, aż żadna nie będzie się tam znajdować.



Niespodzianka na balu – Przed wrzuceniem Statków Herszt zostawia każdemu graczowi po 1 Statku i wrzuca resztę do Pudła Morza. Następnie bez zmiany wartości ustawia je na środku zamku. Herszt wrzuca Statki Niezależne, po czym każdy gracz ma możliwość dorzucenia swojego ostatniego Statku. Po tej czynności zatop wszystkie Statki graczy które dotyczą zamku. Przed Bitwą ponownie zatop wszystkie Statki graczy które dotyczą zamku (przeszkody).

Zdrójca wśród nas! – Gracz z najmniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa nie daje swoich Statków Hersztowi podczas wrzucania Statków do Pudła Morza. Swoje Statki wrzuca pojedynczo dopiero wtedy gdy pozostałe kości znajdują się już w pudełku. Gracz może celować.

Dodatkowe Statki

Dodatek wprowadza do gry dwa nowe Statki Niezależne.

Wijek Rum – Jeśli podczas wrzucania Statków do Pudła Morza wypadnie symbol ❸, gracz z najmniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa bierze tę kość. Na czas trwania tej przygody kość ta traktowana jest jako Statek tego gracza. Gracz wrzuca tę kość do Pudła Morza. Może celować. Gracz może strzelać z tej kości na zwykłych zasadach Strzału. Jeśli Statek przetrwał podczas Scenariusza *Gniew oceanu*, przynosi temu graczowi dodatkową ❸. Odrzuć tę kość po zakończeniu Przygody.

Mia Ostrze – Jeśli podczas wrzucania Statków do Pudła Morza wypadnie symbol ❷ Herszt bierze najsilniejszą dostępną kość Statku Niezależnego, która nie bierze udziału w Przygodzie (najpierw rozpatruje się kość czerwoną, potem żółtą, a na końcu zieloną) i wrzuca ją do Pudła Morza. Obowiązują normalne reguły wrzucania Statku. Siła Statku z ❷ wynosi 3.

Autorzy dodatku: Ignacy Trzewiczek, Szymon Przybylak

Ilustracje: Anastasia Meylous, Roman Kucharski

Projekt graficzny: Maciej Mutwil bazując w oparciu o projekt Rafała Szymy

Instrukcja: Szymon Przybylak

Korekta: Rafał Szyma, Piotr Wiśniewski

Szanowny Piracie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl

© 2016 Portal Games Sp. z o.o., ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliście, Poland; www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Statki, lupy, kościotrupy - Gniew oceanu i Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without written permission of the publisher is expressly forbidden.

Specjalne podziękowania: Szymon.

Podziękowania dla testerów: Asia, Yiannis i Jacek.

