

# PIRACKIE SKARBY

## ELEMENTY GRY

- 9 kafelków wyspy



- 20 fragmentów mapy



- 5 znaczników graczy

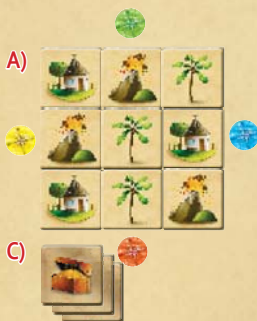


## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby skarbów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Należy potasować **9 kafelków wyspy** i ułożyć je **losowo** w kwadrat (3x3 kafelki) na środku stołu.
- Każdy gracz bierze **znacznik gracza** w wybranym kolorze i kładzie go przed sobą.
- Należy potasować wszystkie **fragmenty mapy** i ułożyć z nich stos (obrazkiem skarbu do góry) obok wyspy.



## PRZEBIEG GRY

Gra trwa **4 rundy**. W każdej rundzie gracze, korzystając z pięciu fragmentów mapy, starają się odnaleźć skarby ukryte na wyspie.

Na początku każdej rundy najstarszy gracz bierze **5 fragmentów mapy** z wierzchu stosu i układa je obok wyspy zgodnie z poniższymi zasadami:

- gracz wykłada fragmenty mapy na stole wzdłuż jednego z boków wyspy,
- gracz zawsze wykłada fragmenty mapy **od prawej do lewej strony** (rys. 1),
- żadnego z fragmentów mapy nie można położyć bokiem lub do góry nogami (rys. 2).



Rys. 1. Fragmenty mapy układane są od prawej strony.

Rys. 2. Wszystkie fragmenty mapy układane są w jednym kierunku (woda musi znajdować się na dole karty).

Gdy zostanie położony ostatni (czyli piąty) fragment mapy, wszyscy gracze **jednocześnie i jak najszybciej** starają się odnaleźć drogę prowadzącą do skarbu. Odczytują fragmenty mapy **od lewej do prawej strony** (czyli na odwrót niż fragmenty były układane), przemieszczając się **w myślach** po kolejnych kafelkach wyspy. Odczytywanie fragmentów mapy odbywa się zgodnie z poniższymi zasadami:

- Poszukiwanie skarbu zaczyna się zawsze od **środkowego kafelka wyspy!**



- **Fragmenty mapy ze strzałkami** wskazują kierunek, w którym należy się przemieścić.



- **Fragmenty mapy z palmą, chatką i wulkanem** to informacja, że należy przemieścić się na **sąsiadujący bokiem (nie na ukos!)** kafelek z danym obrazkiem.



- Gdy kilka sąsiadujących kafełków zawiera dany obrazek, gracz decyduje, na który z tych kafełków się przemieści.
- Jeżeli gracz znajduje się na kafełku z danym obrazkiem, może zdecydować, że się nie przemieszcza.

Gdy gracz już wie, na którym kafełku wyspy znajduje się skarb, szybko kładzie na nim swój znacznik. **Położonego znacznika nie można przekładać!** Gracze muszą się spieszyć, ponieważ **na jednym kafełku może znajdować się znacznik tylko jednego gracza!**

**Uwaga!** Wyłożone fragmenty mapy bardzo często prowadzą do więcej niż jednego skarbu! Dlatego położenie przez któregoś z graczy swojego znacznika na wyspie nie oznacza, że wszystkie skarby zostały już odnalezione. Poza tym gracz mógł przecież popełnić błąd. Warto więc walczyć do końca!

### Przykład odczytywania fragmentów mapy

Poszukiwanie skarbu rozpoczyna się od środkowego kafelka wyspy. Pierwsza wskazówka to palma (1), dlatego można się przemieścić w dół albo pozostać na polu środkowym. Gracz decyduje, że przemieszcza się w dół. Następna wskazówka to strzałka w prawo (2), więc gracz przemieszcza się w prawo na kafelek z wulkanem. Kolejny fragment mapy przedstawia chatkę (3), dlatego gracz przesuwa się do góry na kafelek z chatką. Czwarty fragment mapy to strzałka w górę (4), więc gracz wchodzi na kafelek z palmą. Ostatni, piąty fragment mapy informuje gracza, że musi skrócić w lewo (5). W ten sposób gracz dociera do kafełka z wulkanem i kładzie na nim swój znacznik. W tym miejscu znajduje się skarb!



**Uwaga!** Czasami gracze natrafią na **falszywe fragmenty mapy**, przygotowane przez piratów w celu utrudnienia dotarcia do skarbów. Są to te fragmenty mapy, które zmuszają graczy do wyjścia poza wyspę (rys. 3) lub niepozwalające kontynuować dalszej wędrówki po wyspie (rys. 4). Należy je zignorować!



Rys. 3. Czerwonym kolorem zaznaczone są **falszywe fragmenty mapy**, które wskazują, że należy przemieścić się poza planszę. Gracz musi je zignorować (nie przemieszcza się) i przejść do odczytywania kolejnego fragmentu mapy.



Rys. 4. Czerwonym kolorem zaznaczone są **falszywe fragmenty mapy**, które nie pozwalają kontynuować wędrówki (nie ma sąsiadującego pola z danym obrazkiem). Gracz musi je zignorować i przejść do odczytywania kolejnego fragmentu mapy.

## ZDOBYWANIE SKARBÓW

Runda dobiega końca, gdy każdy gracz położy swój znacznik na wybranym kafelku wyspy albo stwierdzi, że nie ma już na wyspie wolnego kafelka, na którym może znajdować się skarb. Wszyscy gracze po kolei pokazują pozostałym, jak dotarli do skarbu. Jeśli gracz nie pomylił się i dotarł do celu zgodnie z fragmentami mapy, zdobywa skarb.

- Gracz, który **odnalazł skarb jako pierwszy** (najszybciej położył swój znacznik na kafelku wyspy ze skarbem), zdobywa **2 skarby**.
- Pozostali gracze, którzy **odnaleźli skarby**, otrzymują po **jednym skarbie**.
- Gracze, którzy **się pomylili** (położyli swoje znaczniki na nieprawidłowych kafelkach wyspy), **tracą po jednym skarbie** (o ile go posiadają). Odkładają go do pudełka.
- Gracze, którzy nie położyli swoich znaczników, nie otrzymują ani nie tracą skarbu.

Gracze, którzy zdobyli skarby, zabierają odpowiednią liczbę fragmentów mapy, które przed chwilą odczytywali (1 zdobyty skarb = 1 fragment mapy). Na rewersach fragmentów mapy znajdują się rysunki skarbów, które gracze właśnie zdobyli. Skarby te gracze trzymają przed sobą do końca gry. Pozostałe fragmenty mapy należy odłożyć do pudełka.

## Przykład zdobywania skarbów

Gracz **ŻÓŁTY** dostaje 2 skarby, ponieważ jako pierwszy położył swój znacznik na prawidłowym kafelku.



Gracz **NIEBIESKI** traci 1 skarb ze swoich zasobów, ponieważ położył swój znacznik na nieprawidłowym kafelku.



## Nowa runda

Gracze zabierają swoje znaczniki z wyspy i kładą je przed sobą. Najstarszy gracz bierze 5 kolejnych fragmentów mapy ze stosu i układa je wzdłuż boku wyspy. Zaczyna się nowe poszukiwanie skarbów!

## KONIEC GRY

Gra kończy się po czwartej rundzie (wtedy wszystkie fragmenty mapy zostaną już wykorzystane). Gracze podliczają zdobyte przez siebie skarby. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej skarbów.

---

Podziękowania od autora gry: Chciałbym podziękować mojej żonie Oli, która cierpliwie znosi mojego bzika na punkcie gier planszowych i pomaga mi w ich projektowaniu. Taka żona to prawdziwy „skarby” :) Dodatkowo, chciałbym podziękować wszystkim graczom, którzy pomagali mi testować „Pirackie skarby”. Są to m.in. Martyna Woźniak, Maciej i Julia Daszkiewicz, uczestnicy Rodzinnego Obozu z Językiem Angielskim i poznańskiej grupy Akademickich Spotkań Biblijnych.

---

Autor: Łukasz Woźniak  
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc, Karol Kinal



 [krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)