

Gra zawiera 4 tryby rozgrywki. Zadaniem gracza jest umieszczenie wszystkich statków pirackich (czarne żagle) i okrętów marynarki wojennej (białe żagle) na planszy, ale cel każdego trybu gry jest inny:

- **TRYB 1 - POKÓJ** (nikt nie przegrywa): Umieść elementy na planszy tak, aby okręty marynarki wojennej i statki piratów nie mogły do siebie strzelać (brak linii strzału na całej planszy).
- **TRYB 2 - PIRACI WYGRYWAJĄ**: Umieść elementy na planszy tak, aby statki pirackie mogły strzelać do wszystkich okrętów marynarki wojennej, ale żaden z okrętów nie mógł strzelać do statków pirackich.
- **TRYB 3 - OKRĘTY MARYNARKI WYGRYWAJĄ**: Umieść elementy na planszy tak, aby okręty marynarki wojennej mogły strzelać do wszystkich statków pirackich, ale ani jeden ze statków pirackich nie mógł oddać strzału do żadnego okrętu.
- **TRYB 4 - WOJNA TOTALNA** (nikt nie wygrywa): Umieść elementy na planszy tak, aby wszystkie statki pirackie mogły zostać trafione przez co najmniej jeden wrogi okręt marynarki wojennej. I analogicznie, wszystkie okręty mogły zostać trafione przez co najmniej jeden wrogi statek piracki.

ZASADY GRY DLA WSZYSTKICH TRYBÓW:

- 1** Wybierz zadanie z książeczki. Umieść skały na planszy zgodnie z ilustracją do zadania. Nie można ich przesuwać w trakcie rozgrywki. W łatwiejszych zadaniach pokazano również położenie niektórych statków pirackich i okrętów. Te podpowiedzi wskazują jedynie pozycję i kolor statków/okrętów, ale NIE ich kierunek ułożenia.
 - Białe kółko z kotwicą oznacza, że na tej pozycji MUSI znajdować się okręt marynarki wojennej. Może to być dowolny z 4 okrętów.
 - Czarne kółko z czaszką oznacza, że na tej pozycji MUSI znajdować się statek piracki. Może to być dowolny z 3 statków pirackich.
- 2** Umieść wszystkie statki i okręty na planszy. Należy użyć wszystkich elementów układanki, nawet jeśli wskazówki pokazują mniej niż 7 statków i okrętów.
- A** Statki i okręty są uzbrojone i posiadają działa z prawej i lewej burty. Nie mogą one strzelać z przodu ani z tyłu. Dłatego linia strzału zawsze będzie zaczynać się od burty statku.

- B** Statki i okręty mogą strzelać do każdej wrogiej jednostki (czyli odpowiednio do okrętów lub statków pirackich), która znajduje się na linii ich strzału. Statki i okręty mogą strzelać na dowolną odległość (od 1 do 5 pól) w linii prostej, biegnącej poziomo lub pionowo.
 - C** Statki i okręty mogą strzelać do wrogich jednostek tylko wtedy, gdy na linii strzału nie ma żadnych przeszkód. Przeszkodami mogą być inne statki/okręty lub trzy wysokie skały. Statki i okręty mogą jednakże strzelać ponad niską skałą obok palmy.
 - D** Statki i okręty będą strzelać tylko do wrogich jednostek. Obiekty tego samego koloru (czarne – statki pirackie; białe – okręty marynarki wojennej) mogą być bezpiecznie umieszczone na swojej linii strzału.
 - E** Czasami niektóre statki i okręty będą strzelać z obu burt jednocześnie (niszcząc naraz dwie wrogie jednostki).
 - F** W trybie WOJNA TOTALNA wszystkie statki i okręty strzelają jednocześnie.
- 3** Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.

Wskazówki:

Możesz ukończyć wszystkie zadania z danego trybu rozgrywki (po 20 w każdym trybie), zanim przejdziesz do kolejnych. Możesz też zdecydować się najpierw rozwiązać łatwiejsze zadania z każdego trybu gry, zanim spróbujesz trudniejszych. Niezależnie od preferowanej metody, sprawdź, z jakim trybem gry się mierzysz, zanim spróbujesz rozwiązać zadanie!



2020 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Pirates Crossfire
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl