

BITWA NA MORZU

Gra dla 2–4 graczy w wieku 6–106 lat

autor: Stefan Kolečki
ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

24 karty statków (po 6 dla każdego gracza)



24 żetony (po 6 dla każdego gracza)






kostka do gry



CEL GRY

Wygra gracz, który zgromadzi w swoim porcie najwięcej skarbów.

Legenda:

-  Prędkość statku
-  Siła ognia
-  Skarby na pokładzie (punkty zwycięstwa)

Port – miejsce obok gracza na stole, gdzie będzie odkładał wszystkie swoje zdobyte karty i żetony.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze zestaw 6 kart i 6 żetonów w wybranym przez siebie kolorze. W trakcie gry trzymajcie żetony i karty tak, aby przeciwnicy nie widzieli, co się na nich znajduje.

Każdy gracz rzuca kostką. Osoba, która wyrzuci najwyższy wynik, rozpoczyna. W razie remisu remisujący gracze rzucają jeszcze raz, aż do rozstrzygnięcia.


Poniżej opisane zostały zasady dla gry 3- i 4-osobowej. Opis rozgrywki 2-osobowej znajduje się na końcu instrukcji.

PRZEBIEG GRY


Gracz rozpoczynający wybiera 1 kartę z ręki i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu. Do wyłożonej karty gracz może (ale nie musi) dołożyć 0, 1 albo 2 żetony (także obrazkami do dołu). Żetony pozwalają ulepszyć statek: zwiększyć jego prędkość, siłę ognia lub liczbę przewożonych skarbów. Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze kolejno wykładają po 1 karcie z maksymalnie 2 żetonami.

Gdy wszyscy wyłożą karty i żetony, należy je odkryć.

1. Najszybszy statek odplywa ze skarbami, zanim rozpocznie się bitwa

Każdy gracz sumuje liczbę żagli  na swojej wyłożonej karcie i żetonach. Gracz z największą sumą odkłada swój statek wraz z żetonami do portu (obok siebie, obrazkami do góry).

2. Bitwa

Pozostali gracze muszą stoczyć bitwę. Każdy gracz rzuca kostką i dodaje do wyniku swoje  (z karty i żetonów).

- **Gracz z największą siłą ognia** wygrywa bitwę. Odkłada swój statek (wraz z żetonami) do swojego portu.
- **Gracz z najmniejszą siłą ognia** przegrywa bitwę. Odkłada swój statek do pudełka (zostaje zatopiony). Jeśli przewoził jakieś żetony skarbów, to oddaje je graczowi, który wygrał bitwę.
- **Pozostały gracz (w grze 4-osobowej)** zabiera swój statek wraz z żetonami do swojego portu.

W przypadku remisów (np. statki mają taką samą prędkość albo siłę ognia) każdy remisujący gracz rzuca kostką. Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza z wyższym wynikiem.

Wykorzystane karty i żetony (w pudełku albo porcie) nie biorą już udziału w dalszej grze!

Przykład: Wszyscy gracze wyłożyli swoje karty i żetony. Gracz fioletowy wyłożył 2 żetony, żółty żadnego, a zielony i czerwony po 1. Żółty i zielony remisują pod względem prędkości. Muszą więc rzucić kostką, by rozstrzygnąć remis. Żółty gracz wyrzucił 5, zielony – 3. Żółty gracz wygrywa, bierze więc swoją kartę i odkłada ją do portu.




Pozostali gracze biorą udział w bitwie. Rzucają kostką i dodają do wyniku swoje . Fioletowy gracz wygrywa bitwę – **ma siłę 6** (2 z kostki + 2 z karty + 2 z żetonu). Odkłada kartę i 2 żetony do swojego portu.

Czerwony gracz przegrywa bitwę – **ma siłę 4** (1 z kostki + 3 z karty). Oddaje żeton skarbu fioletowemu graczowi (bo on wygrał bitwę), a kartę statku odkłada do pułki. Fioletowy gracz umieszcza zdobyty czerwony żeton w swoim porcie.


Zielony gracz **ma siłę 5** (4 z kostki + 1 z karty). Nie przegrywa ani nie wygrywa bitwy (jest pośrodku). Odkłada statek wraz z żetonem do swojego portu.



Nowa kolejka

Nową kolejkę rozpoczyna gracz, który był najszybszy w poprzedniej (miał najwięcej  i nie brał udziału w bitwie). Kolejne tury przebiegają na tych samych zasadach (opisanych powyżej).

KONIEC GRY

Gra kończy się po 6 kolejkach (wszystkie karty zostaną zagrane, ale niekoniecznie wszystkie żetony). Gracze sumują wszystkie skarby  w swoim porcie (na kartach i żetonach). Gracz, który zebrał największą liczbę skarbow, wygrywa grę. W razie remisu remisujący gracze sumują wartości na swoich żetonach skarbow. Gracz z większą sumą wygrywa.



Przykład punktacji:

Na koniec gry zielony gracz ma w swoim porcie 3 karty i 3 żetony (złoty żeton zdobył w wygranej bitwie). Zdobywa w sumie 8 punktów za skarby ($2 + 2 + 1 + 2 + 1$). Żeton armaty nie wlicza się do punktacji.

ZASADY ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ

Gdy w grze biorą udział tylko 2 osoby, należy grać z tzw. dziadkiem. Dziadek jest 3. graczem, który będzie wykonywał swoje działania automatycznie. Wybierzcie kolor dla dziadka. Potasujcie żetony oraz karty dziadka i połóżcie je między wami na stole obrazkami do dołu.

Dziadek gra tak, jakby był normalnym graczem, tylko trzeba za niego wykonywać działania (rzucić kostką i wyłożyć rzeczy). Dziadek zawsze wyłoży 1 kartę i 1 żeton z wierzchu stosu. Dziadek może zdobywać skarby tak jak pozostali gracze i jest podliczany na końcu. Dziadek może wygrać grę, ale w takiej sytuacji lepiej się do tego głośno nie przyznawać (by nie stracić w oczach wilków morskich).

EGMONT
Publishing



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

SKLEP **EGMONT.PL**

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, www.egmont.pl, © 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Stefan Koceliński; Ilustracje: Maciej Szymanowicz; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok;

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

GRĘ POLECAJĄ:

