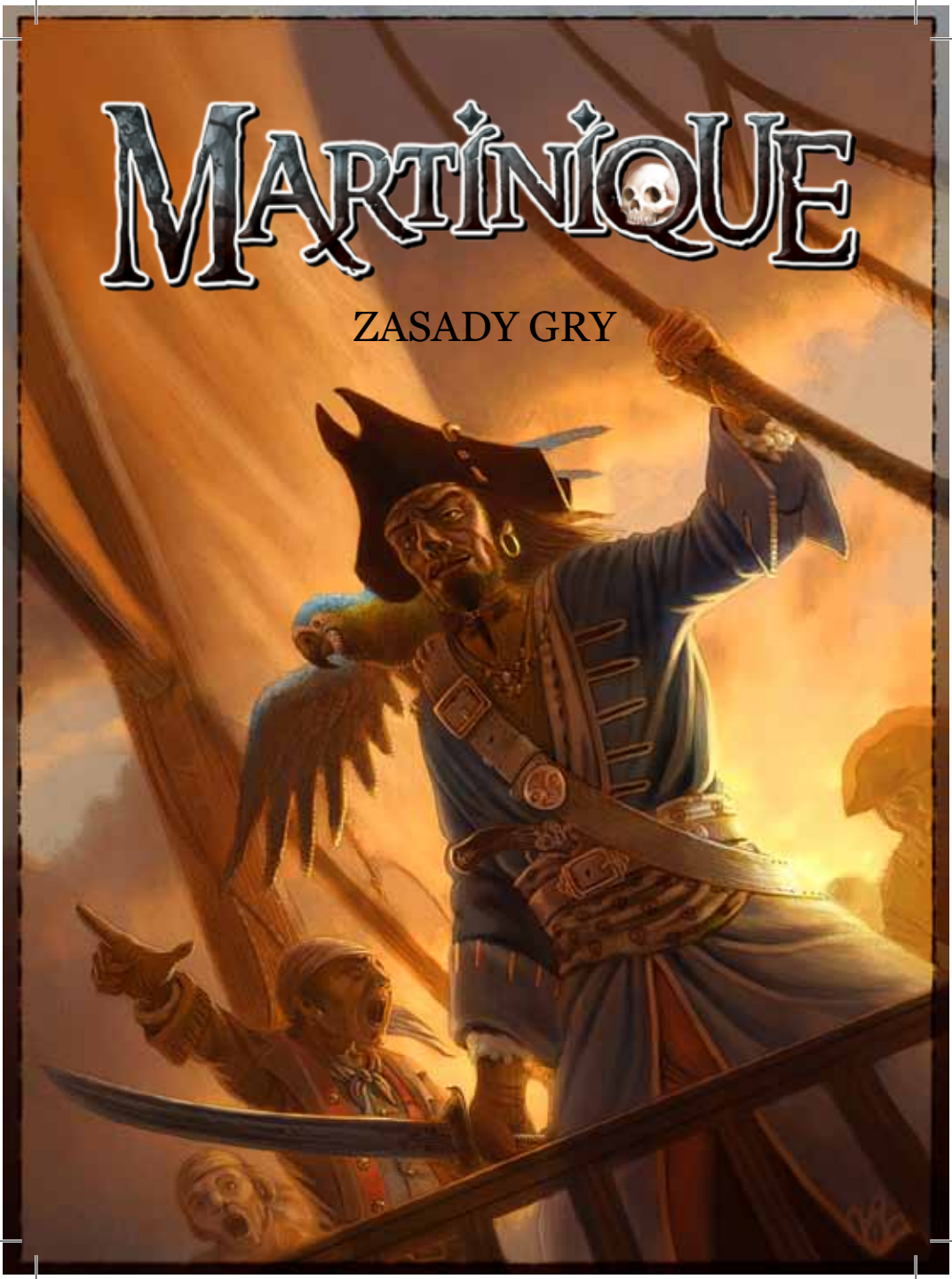
MARTINIQUE

ZASADY GRY



MARTINIQUE

EMANUELE ORNELLA

Liczba graczy: 2 - Czas gry: 30 minut - Wiek: 10+

LEGENDA

Stara legenda głosi, że na wyspie Martynika ukryto nieprzeliczone skarby: złoto, klejnoty i kosztowności, pochodzące ze statków handlowych, plądrowanych i zatapianych przez piratów. Morscy rozbójnicy przybywali potem na wyspę, by zakopać swój łup. Niejeden śmiałek próbował odszukać zaginione skarby, ale nikomu się to nie udało.

Jesteś kapitanem pirackiego okrętu, który właśnie przybił do brzegów Martyniki. Rankiem rzuciłeś kotwicę, wybrałeś czterech zaufanych ludzi i popłynąłeś szalupą na ląd. Zamierzasz odnaleźć splamione krwią złoto.

Czy odkryjesz legendarny skarb i dołączysz do panteonu największych i najsławniejszych piratów siedmiu mórz?

ZAWARTOŚĆ

1 plansza
8 piratów (4 czerwonych i 4 czarnych)
1 płócienny woreczek
96 żetonów zdobyczy
16 żetonów mapy (8 liter i 8 cyfr)
3 żetony jokerów
2 znaczniki (1 czerwony i 1 czarny)

Na planszy znajdują się następujące elementy:

1. Wyspa Matynika
2. Współrzędne
3. Tawerna „the Hook”
4. Ładownia każdego z graczy
5. Tor punktacji dla każdego gracza
6. Trzy pola Małych Skarbów
7. Zaginiony Skarb
8. Krzesła barowe

CEL GRY

Każdy gracz jest kapitanem pirackiego okrętu, który właśnie przybił do brzegów Martyniki, i pragnie zdobyć Zaginiony Skarb. Gracz, który go odnajdzie i wykopie zostanie zwycięzcą, a jego imię trafi do panteonu największych i najsławniejszych piratów siedmiu mórz. Jeżeli Zaginiony Skarb nie zostanie odnaleziony, zwycięży posiadacz największej liczby punktów zwycięstwa, a legenda o skarbie pozostanie żywa...

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ułóż planszę na stole tak, aby obaj gracze mieli do niej swobodny dostęp.

Podziel żetony mapy na dwa stosy: jeden z literami. drugi z cyframi. Obróć je symbolami w dół, wylosuj z każdego jeden żeton (nie oglądając go!) i połóż, zakryty, na polu Zaginiony Skarb. Te dwa żetony wskazują położenie Zaginionego Skarbu.

Następnie pociągnij po kolejnym żetonie z każdego stosu i ułóż je, zakryte, w tawernie „The Hook".

Połóż trzy żetony jokerów w tawernie „The Hook".

Wymieszaj wszystkie pozostałe żetony mapy i rozłóż je, zakryte, na planszy, na polach oznaczonych mapą skarbu.

Umieść wszystkie żetony zdobyczy w płóciennym woreczku i dobrze wymieszaj.

Następnie ciągnij żetony z woreczka i losowo rozmieszczaj po jednym, odkrytym żetonie na pustych polach wyspy. Żetonu zdobyczy nie układa się na polu tawerny „The Hook".

Następnie dobierz żetony zdobyczy z woreczka i umieść na polach Małych Skarbów. Liczba żetonów w każdym Małym Skarbie równa jest wielkości tego skarbu. Oznacza to, że 2 żetony trafią do najmniejszego Skarbu, 3 do średniego i 4 do największego.

Połóż woreczek z pozostałymi żetonami obok planszy. Przydadzą się później, do uzupełniania Małych Skarbów.

Każdy gracz wybiera kolor, bierze czterech piratów oraz znacznik.

Grę rozpoczyna posiadacz czarnych pionków.

ROZGRYWKA

Gra składa się z dwóch etapów:

I – PORANEK
Piraci przemieszczają się po planszy, poszukując informacji na temat skarbu i zbierając do ładowni rozmaite zdobycze.

II – ZMIERZCH
Piraci wykopują skarb.

I – PORANEK

Gracze na zmianę rozgrywają po jednej turze.
W swojej turze gracz wybiera jedną z akcji:
1. Wprowadza pirata do gry lub
2. Przemieszcza pionek pirata

1. WPROWADZENIE PIRATA

Gracz ustawia pionek pirata na plaży, czyli dowolnym polu brzegu wyspy.
Następnie turę wykonuje drugi gracz

2. RUCH PIRATA

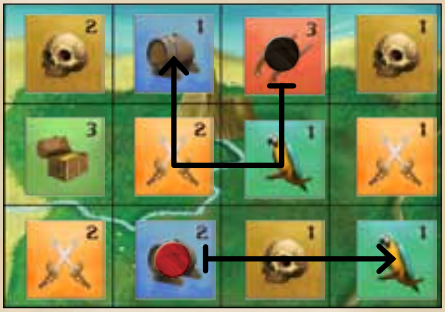
Uwaga! Gracz może ruszyć pirata wyłącznie, jeżeli wprowadził do gry co najmniej 3 swoje pionki. Ostatniego pirata można wystawić na planszy później.

A. RUCH

Gracz porusza po planszy jednego ze swoich piratów. Liczbę pól (kroków), które musi przejść, wskazuje cyfra na żetonie, na którym pionek stoi przed wykonaniem ruchu. Pirat musi pokonać tyle właśnie pól. Nie może przejść dwukrotnie przez to samo pole w jednej turze.

Zasady ruchu piratów:

- pirat może przemieszczać się jedynie pionowo i poziomo
- pirat może przechodzić przez puste pole – zużywa w ten sposób 1 krok ruchu
- pirat może przechodzić przez tawernę „The Hook” – każde jej pole to 1 krok
- pirat nie może zakończyć ruchu na polu zajmowanym przez innego pirata
- pirat może przechodzić przez pole zajęte przez innego pirata. Jeśli to pirat przeciwnika, właściciel pionka może odkryć jeden z zakrytych żetonów mapy, które posiada przeciwnik. Raz ujawniony, żeton pozostaje odkryty do końca gry.



Ruch tylko w pionie/poziomie.

Każde puste pole to 1 krok.

Każde pole tawerny to 1 krok.

Przez zajęte pole? Odkrywasz żeton mapy przeciwnika! Nie można skończyć ruchu na zajętym polu.

B. ŁUPY

Gracz zabiera żeton zdobyczy lub mapy, na których stał jego pirat zanim wykonał ruch, i układa go przed sobą (to jego łupy).

- Żetony zdobyczy układa się obryte w łupach gracza. Posłużą do zdobywania Małych Skarbów.
- Żetony mapy wskazują informację o położeniu Zaginionego Skarbu. Gracz umieszcza swoje żetony mapy przed sobą, tak, aby przeciwnik nie widział zawartych na nich informacji. Gracz może w dowolnej chwili oglądać swoje żetony mapy.

Uwaga! Każda cyfra i litera współrzędnych pojawia się tylko na jednym żetonie mapy. Gromadząc informacje z posiadanych żetonów mapy, gracz może wydedukować, które żetony nie zostały zebrane z planszy i gdzie znajduje się Zaginiony Skarb.

C. ZAKOŃCZENIE AKCJI RUCHU

Jeżeli pirat kończy swój ruch na polu z żetonem zdobyczy lub mapy, pozostaje na nim.

Jeśli pirat zakończy ruch na pustym polu (bez żetonu), należy zdjąć go z wyspy i umieścić na pierwszym wolnym polu krzesła barowego

Jeżeli pirat zakończył ruch w tawernie „The Hook", ściąga się go z wyspy i układa na pierwszym wolnym polu krzesła barowego. Ponadto, jego właściciel otrzymuje jeden bonusowy żeton z baru (jeżeli jakiś tam został):

- jeden żeton jokera, którego można użyć zamiast dowolnego innego żetonu podczas akcji „Załadunku do ładowni"

LUB

- jeden żeton mapy, zapewniający dodatkowe informacje o położeniu Zaginionego Skarbu. Układa go przed sobą, tak by nie widział go przeciwnik.

D. ZAŁADUNEK DO ŁADOWNI

Na koniec swojej akcji ruchu gracz sprawdza, czy może załadować do swojej ładowni jakiś Mały Skarb. Jeżeli w łupach gracza znajduje się taki sam zestaw żetonów, jak na jednym z trzech Małych Skarbów, musi on wykonać poniższe kroki:

1. Gracz odrzuca pasujące żetony zdobyczy ze swoich łupów i układa je obok planszy.
2. Następnie, bierze żetony z Małego Skarbu i tworzy z nich zakryty stos w swojej ładowni. Każdy Mały Skarb układa się na osobnym stosie.
3. Gracz losuje z woreczka taką samą liczbę żetonów zdobyczy i układa ponownie na polu Małego Skarbu.

Ważne:

- *Do sprawdzenia i ładowania Małego Skarbu gracz używa wyłącznie symboli. Cyfra nie ma podczas tej akcji żadnego znaczenia.*
- *Jeżeli gracz posiada żetony zgodne z więcej, niż jednym skarbem, wybiera, który chce załadować. W jednej turze można załadować tylko jeden Mały Skarb!*
- *Jokera można użyć w dowolnym momencie gry. Nie trzeba go wykorzystywać, jeżeli gracz sobie tego nie życzy.*
- *Liczba ładunków (stosów) w ładowni jest nieograniczona.*

Teraz swoją turę wykonuje kolejny gracz.

Etap I - PORANEK kończy się natychmiast, gdy wszyscy piraci trafią na stołki barowe. Od razu rozpoczyna się Etap II – ZMIERZCH.

II – ZMIERZCH

Ten etap rozpoczyna się w chwili, gdy wszystkich 8 piratów siedzi na stołkach przy barze.
Wszystkie pozostałe na wyspie żetony zostają odrzucone. Należy uważać, aby nie ujawnić przy tym położenia Zaginionego Skarbu.

Ten etap składa się z następujących kroków:

1. POSZUKIWANIE SKARBU

Kolejność graczy określa porządek, w jakim piraci siedzą przy barze. Pirat na pierwszym stołku wyrusza pierwszy, następnie działa pirat na drugim stołku itd.

Gracz układa swojego pirata na pustym polu wyspy, w miejscu gdzie – jak podejrzewa – może znajdować się Zaginiony Skarb. Ten krok kończy się, gdy na wyspie rozmieszczonych zostaje wszystkich 8 piratów.

Uwaga! Może się zdarzyć, ze jeden gracz będzie rozmieszczał kilku piratów pod rząd!

Ważne: Gracz może określać położenie Zaginionego Skarbu w oparciu o wszystkie informacje, które zebrał podczas gry: a więc własne żetony mapy, żetony mapy odkryte przeciwnikowi oraz położenie piratów przeciwnika.

2. UJAWNIENIE POŁOŻENIA ZAGINIONEGO SKARBU

Gdy wszyscy piraci zostaną umieszczeni na wyspie, należy ujawnić położenie Zaginionego Skarbu. W tym celu odkryjcie żetony, wskazujące współrzędne ukrycia skarbu.

Gracz, który umieścił jednego ze swoich piratów na właściwym polu, wygrywa! Jego imię okrywa się chwałą i na zawsze dołącza do panteonu największych i najsławniejszych piratów siedmiu mórz!

Jeżeli żaden z graczy nie odkrył Zaginionego Skarbu, zwycięża posiadacz największej liczby punktów zwycięstwa.

3. PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Podliczanie punktów zwycięstwa pomijamy, jeżeli któryś gracz odkrył Zaginiony Skarb – to on zwycięża i liczba punktów niczego nie zmieni.

Punkty zwycięstwa przyznaje się w następujący sposób:

- Gracz z największą liczbą ładunków (stosów) w ładowni otrzymuje 2 punkty.
- Gracz dostaje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi suma cyfr na wszystkich załadowanych zdobyczach.
- Za każdy zestaw dwóch identycznych żetonów zdobyczy, które gracz ma w swoich łupach, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. W tym wypadku cyfry na zdobyczach nie maja znaczenia.
  Każdy gracz zaznacza uzyskany wynik na torze punktacji przy pomocy znacznika.

Jeżeli obaj gracze mają taką sama liczbę punktów zwycięstwa, wygrywa posiadacz większej ilości Małych Skarbów (stosów). Jeżeli mają tyle samo, gra kończy się remisem.

INNE WARIANTY GRY

ZAGINIONY SKARB

W standartowej grze gracz, który odkryje Zaginiony Skarb wygrywa. Gracze mogą ustalić przed grą, że to o niczym jeszcze nie przesądza i przyznawać za odnalezienie Zaginionego Skarbu 20 punktów zwycięstwa. Pozostałe zasady punktacji nie ulęgają zmianie.
Grę wygrywa gracz, który zgromadzi więcej punktów zwycięstwa.

LICZBA PIRATÓW, KTÓRĄ NALEŻY UMIEŚCIC NA PLANSZY

W standartowej grze gracz musi wprowadzić na wyspę trzech piratów, zanim będzie mógł wykonać ruch. Liczbę tę można zmienić. Poziom trudności zwiększy się, jeżeli gracz będzie musiał najpierw wprowadzić wszystkich piratów na wyspę.

PODZIĘKOWANIA

Szczególne słowa podziękowania należą się następującym osobom: Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Andrea “Liga” Ligabue & Club TreEmme, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely i Tom Powers, jak również wszystkim uczestnikom testów na Faidutti’s Gathering, 2008 Buckeye Gry Fest i Board Game Geek.Con (BGG.CON) 2008.

TWÓRCY

Autor: Emanuele Ornella
Ilustracje: Arnaud Demaegd
Projekt graficzny: Stefano Susini
Wydawcy: Johan Kuipers and Jonny de Vries
Edycja i skład: Jeroen Hollander
Polska instrukcja: Tomasz Z. Majkowski, Marcin Tomczyk

© 2009 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

© 2010 Axel
www.axel.pl