



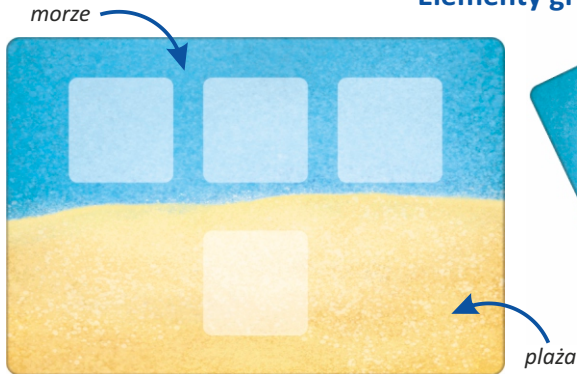
zasady gry

# ZŁOTA ZAŁOGA

© KUKURYKU®



## Elementy gry



PLANSZETKA



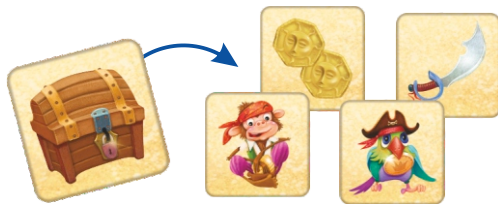
KARTY PIRATÓW



TAFELKI OKRĘTÓW



KOSTKI



TAFELKI SKRZYŃ

## Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby złotych monet. Złoto można pozyskać na kilka sposobów: poprzez zwerbowanie do swojej załogi odpowiedniego pirata, zdobycie skrzyni lub przejście okrętu. Wygra ten z graczy, który na końcu gry zdobędzie największą liczbę monet.

## Przygotowanie gry

1. W miejscu dostępnym dla wszystkich graczy układamy PLANSZETKĘ.
2. Na morzu układamy TAFELKI OKRĘTÓW w trzech stosach po trzy okręty z tym samym kolorem żagli.
3. Na plaży układamy w stosie TAFELKI SKRZYŃ. Należy je potasować i ułożyć rewersem do góry, aby ich zawartość nie była widoczna dla graczy.
4. KARTY PIRATÓW należy potasować i wyłożyć w rzędzie 5 z nich. Resztę kart należy ułożyć w stosie rewersem do góry.
5. Wszystkie kostki należy położyć w miejscu dostępnym dla graczy.





## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Podczas swojej kolejki gracze rzucają pięcioma kostkami i próbują uzyskać taki wynik, który umożliwi zwerbowanie jednego z wyłożonych na stole piratów. Gracz może wykonać maksymalnie 3 rzuty. Po każdym rzucie może (ale nie musi) odłożyć dowolne kostki na bok, a pozostałymi rzucić ponownie. Po zakończeniu rzutów, gracz sprawdza, czy spełnił wymagania wskazane na karcie pirata. Jeżeli tak, to może zabrać kartę i położyć ją przed sobą. Puste miejsce uzupełnia się pierwszą kartą ze stosu, tak aby następny gracz mógł wybierać spośród 5 piratów. Jeżeli gracz nie spełni wymagań żadnego z piratów, kolejka przechodzi na następnego gracza.

### PRZYKŁAD

Staś wyrzucił następujący układ kostek: 

Ponieważ chciałby zwerbować pirata ze skrzynią, odstawia kostki , a resztą rzuca dalej. Po trzecim rzucie uzyskuje wynik  i sprawdza, którego pirata może zabrać ze wspólnej puli. Niestety nie spełnił wymagania pirata ze skrzynią, ale może zabrać kartę z okrętem, ponieważ udało mu się wyrzucić dwie pary  .


wymagania  
piratów  
(patrz str. 8)





gracz może  
zabrać tę kartę


## Karty piratów

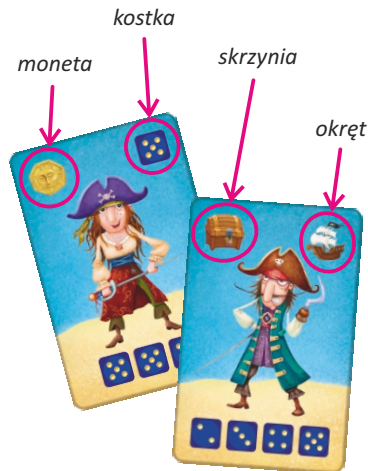
W górnych rogach kart piratów znajdują się symbole, które pozwalają wykonać następujące akcje:

 **KOSTKA** – pozwala zamienić dowolny wynik uzyskany po rzutach, na ten z karty. Zdolność ta może być wykorzystywana wielokrotnie. Symbol na pojedynczej karcie pirata zamienia wynik na jednej kostce.

 **MONETA** – oznacza zdobycie jednej monety złota.

 **OKRĘT** – jeżeli gracz zdobędzie **dwie karty piratów**, które mają symbol okrętu z żaglami w tym samym kolorze, dobiera **TAFELEK OKRĘTU** z żaglami w tym kolorze i kładzie go na tych dwóch kartach piratów. Oznacza to abordaż i zdobycie 3 złotych monet. Piraci znajdujący się pod tym tafelkiem są bezpieczni i nie mogą być zabierani przez innych graczy.

 **SKRZYNIA** – każda zdobyta przez gracza karta pirata z symbolem skrzyni, pozwala dobrać **TAFELEK SKRZYNI**. Po pobraniu tafelka, gracz obraca ją awerssem do góry i postępuje zgodnie ze schematem opisanym str. 6.



## Skrzynie ze skarbami

Pod tafelkami skrzyń można znaleźć następujące skarby:



**DWIE ŻŁOTE MONETY** – gracz zatrzymuje skrzynię z dwiema monetami i układa je przed sobą.



**MIECZ** – po odkryciu tafelka skrzyni z mieczem, gracz może odrzucić jedną dowolną kartę pirata z załogi przeciwnika. Zarówno kartę pirata przeciwnika, jak i tafelkę skrzyni z mieczem natychmiast odkłada się do pudełka, te elementy nie będą brały udziału w dalszej grze.



**MAŁPA** – po odkryciu tafelka skrzyni z małpą, gracz może zabrać przeciwnikowi monety znajdujące się w jednej z jego skrzyń (tafelek), lub jedną kartę pirata, na której znajduje się symbol złotej monety. Zdobyte w ten sposób złoto lub kartę gracz układa przed sobą.



**PAPUGA** – po odkryciu tafelka skrzyni z papugą, gracz może położyć go na swojej dowolnej karcie pirata lub tafelku skrzyni z monetami. Inni gracze nie będą mogli ani zabrać, ani odrzucić tego elementu z jego zasobów, nie działają na nie TAFELKI MIECZA oraz MAŁPY.

*UWAGA - Przed działaniem TAFELKA MIECZA chroni nie tylko TAFELEK PAPUGI, ale także TAFELEK OKRĘTU, pod warunkiem, że znajduje się na danej karcie.*

## Koniec gry

Koniec gry następuje w momencie, kiedy na PLANSZETCE PLAŻY skończy się jeden ze stosów tafelków okrętów, to znaczy w momencie, w którym zostaną przejęte trzy okręty z tym samym kolorem żagli. Wówczas następuje faza liczenia złota. Każdy gracz zlicza złote monety z tafelków skrzyń i kart piratów, które udało mu się zdobyć podczas gry



*1 moneta* za każdą kartę pirata z symbolem monety






*2 monety* za każdy tafelkę skrzyni ze złotem



*3 monety* za każdy tafelkę okrętu

Zwycięża ten z graczy, który zdobył najwięcej monet. W przypadku takiej samej liczby, wygrywa ten gracz, który przejął więcej tafelków okrętów. Jeżeli gracze będą mieli taką samą liczbę okrętów, dzielą się zwycięstwem.

## WYMAGANIA ZDOBYCIA KART PIRATÓW

Na każdej karcie u dołu znajdują się wymagania, jakie gracz musi spełnić, aby zwerbować pirata. Symbole  oraz  oznaczają taki sam wynik na kostce. Natomiast symbol  oznacza dowolny wynik.

Przykłady:



Suma oczek  
na kostce musi  
być mniejsza  
niż 12



Na 4 kostkach  
należy uzyskać  
po kolei wyniki  
od 2 do 5 oczek



Na trzech  
kostkach  
należy uzyskać  
taki sam wynik



Należy uzyskać  
wynik 3 oczek  
na 2 kostkach  
i dowolną parę



Suma oczek  
na kostkach  
musi być  
większa niż 20