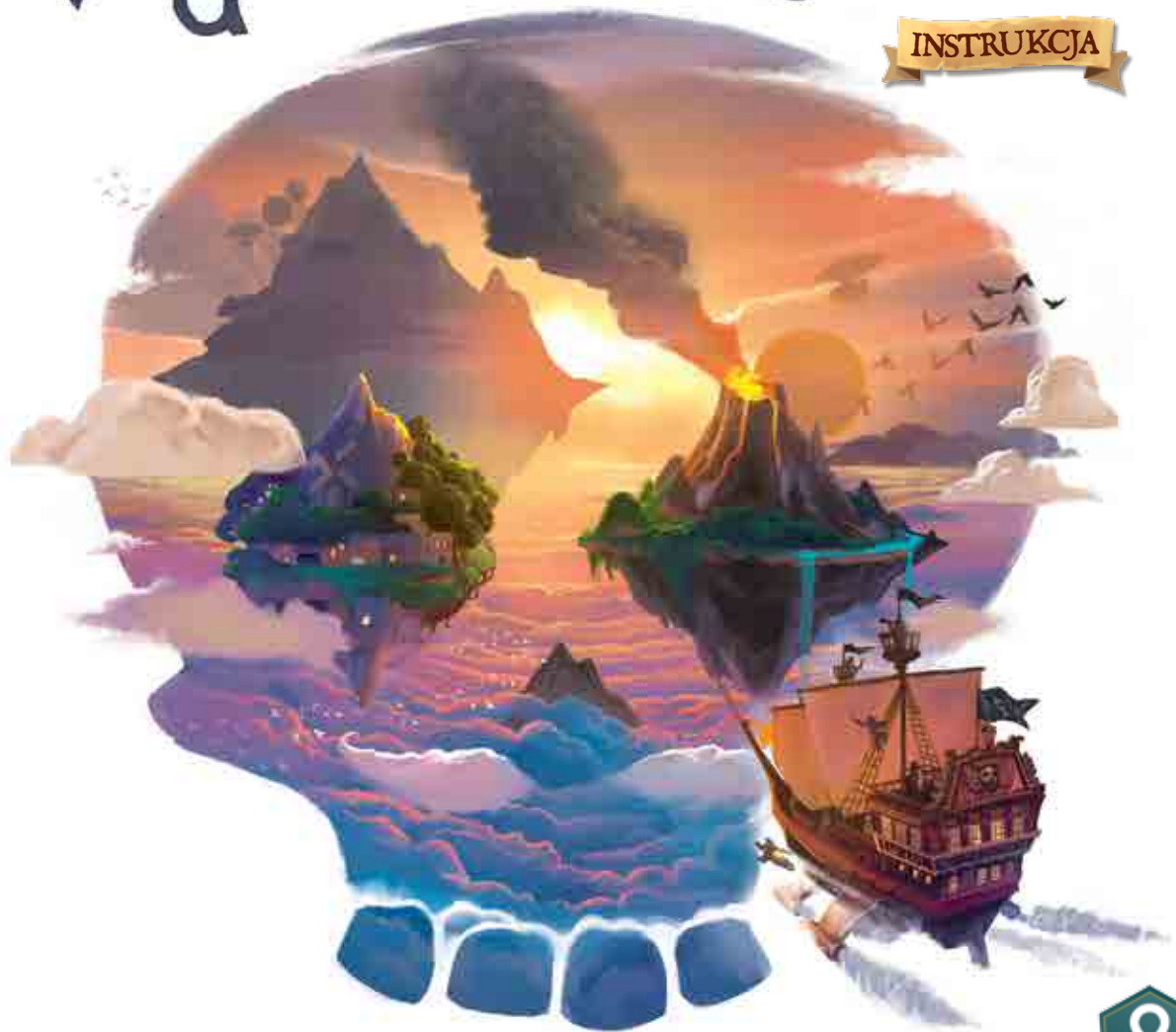


Morze Chmur

INSTRUKCJA



💡 Théo Rivière

🎨 Miguel Coimbra





Opis gry

Morze chmur to gra dla 2 do 4 graczy, w której stajesz się sławnym piratem, przemierzającym bezkres nieba na latającym okręcie. Zmierz się z innymi piratami i pokaż, kto jest najlepszy! Przejmuj wrogie statki, rabuj skarby, zdobywaj relikwii i odkorkuj butelkę najlepszego rumu.

Komponenty

• 94 karty Łupów



21 kart Rumu



23 karty Reliktów



28 kart Przedmiotów



22 karty Piratów

• 65 Dublonów (o wartości 1, 3 i 5)



• 1 znacznik Okrętu



• 4 plansze Kapitana



• 1 plansza główna

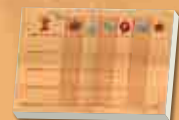
• 1 znacznik Papugi

• 1 znacznik Kapelusza



• 1 instrukcja

• 1 notes punktacji



Œel gry

Wciel się w rolę kapitana latającego okrętu. Werbuj bezlitosnych załogantów i zdobywaj skarby, zgarniając łupy. Następnie wysyłaj swoich piratów, by przejmowali wrogie statki i plądrowali ukryte na nich skarby. Przede wszystkim gromadź punkty zwycięstwa, aby zasłużyć na miano Władcy Morza Chmur!

Œmówienie komponentów

PLANSZA KAPITANA

Zawiera wizerunek i przydomek kapitana, którego wybrałeś. Pokazuje również, w jaki sposób należy rozmieścić karty Łupów.

Piraci

Relikty


Przedmioty

Rum

Tajne karty




PLANSZA GŁÓWNA

Na planszy głównej znajduje się licznik rund. Za pomocą następującej ikony  wyszczególnione są rundy, w trakcie których dochodzi do abordażu wrogich okrętów, przeprowadzanego w celu zrabowania skarbów. Dodatkowo na planszy znajdują się trzy pola, przy których umieszcza się stosy kart Łupów.



KARTY RUMU


W grze znajdują się karty Rumu o różnej wartości. Na każdej karcie Rumu podano nazwę, a także wartość  zdobywanych na koniec gry.





OBJAŚNIENIE KART RUMU

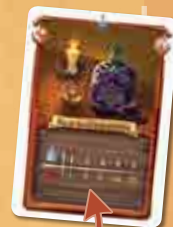


RUM KOLEKCJONERSKI



Im więcej kart Rumu Kolekcjonerskiego zgromadzisz, tym więcej otrzymasz punktów zwycięstwa  na koniec gry.

PRZYKŁAD

Ta pojedyncza karta Rumu Kolekcjonerskiego daje tylko 1 punkt zwycięstwa . Jednak jeżeli zbierzesz więcej takich kart Rumu, ich łączna wartość wzrośnie. Za dwie kopie takiej karty otrzymasz 4 punkty zwycięstwa , za trzy dostaniesz 9 punktów itd.



RUM LUKSUSOWY

Jeżeli na koniec gry będziesz posiadać najwięcej kart Rumu Luksusowego spośród wszystkich graczy, każda taka karta będzie warta 3 punkty zwycięstwa . W innym wypadku każda karta Rumu Luksusowego będzie warta tylko 1 punkt zwycięstwa .



KARTY RELIKTÓW



Karty te przedstawiają mityczne relikty. Każda karta Reliktu ma nazwę i wartość kolekcjonerską odpowiadającą liczbie punktów zwycięstwa

★, które otrzymasz na koniec gry. Podobnie jak w przypadku kart Rumu Kolekcjonerskiego, im więcej zgromadzisz kart Reliktów, tym więcej otrzymasz punktów.



PRZYKŁAD

Ta pojedyncza karta Reliktu sprawia, że na koniec gry tracisz 3 punkty zwycięstwa ★. Jeżeli natomiast masz 4 relikty tego typu, zdobywasz 6 punktów zwycięstwa ★.



KARTY PRZEDMIOTÓW



Na tych kartach pokazane są przedmioty, które rabujesz z latających wysp. Każda karta Przedmiotu zawiera nazwę oraz opis działania, które może być stałe, natychmiastowe lub tajne (ukryte przed innymi do końca gry).

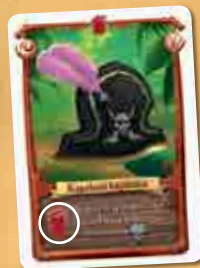


OBJAŚNIENIE KART PRZEDMIOTÓW

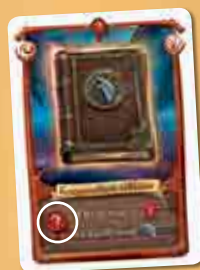


Większość kart Przedmiotów ma stałe działanie, które zostaje przerwane jedynie w sytuacji, gdy dana karta zostaje skradziona przez innego gracza lub odrzucona w wyniku działania innej karty.

Są dwa wyjątki od powyższej zasady. Sygnalizują je poniższe ikony:



Zagraj kartę natychmiast, a następnie ją odrzuć.



Tajne karty trzymaj zakryte. Ujawnisz je dopiero na etapie finalnego podliczania punktów zwycięstwa.

KARTY PIRATÓW



Te karty przedstawiają Piratów, za pomocą których dokonujesz abordażu innych okrętów. Każda karta zawiera przydomek Pirata, siłę oraz opis działania, które jest rozpatrywane tylko w wypadku skutecznie przeprowadzonego Abordażu.



Siła

Przydomek

Działanie (w wypadku udanego Abordażu)

PAPUGA

Gracz posiadający znacznik Papugi wygrywa remisy. Inny gracz może przejąć znacznik Papugi w wyniku działania niektórych Przedmiotów lub kart Piratów.



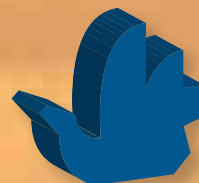
Remisy w walce wygrywa gracz ze znacznikiem Papugi, pod warunkiem że brał udział w danej walce.

W sytuacji gdy gracz ze znacznikiem Papugi nie uczestniczył w walce, remis wygrywa gracz siedzący najbliżej po jego lewej stronie.

Gracz posiadający znacznik Papugi jako pierwszy rozpatruje akcję Abordażu (zob. str. 10).

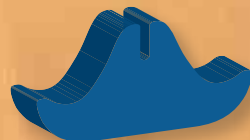
ZNACZNIK OKRĘTU

Znacznik Okrętu służy do zaznaczania postępu w grze (rund) na torze znajdującym się planszy głównej.






ZNACZNIK KAPELUSZA

Pierwszy Gracz bierze znacznik Kapelusza i zatrzymuje go do końca gry. Dzięki temu w dowolnym momencie można sprawdzić, kto jest Pierwszym Graczem.



Przygotowanie do gry

1 Połóż główną Planszę na stole. Obróć ją na stronę z symbolem  w przypadku rozgrywki 2- lub 3-osobowej albo z takim symbolem , jeżeli rozgrywka jest 4-osobowa. Umieść znacznik Statku na polu startowym szlaku rund 

2 Każdy gracz kładzie przed sobą planszę Kapitana.



5 Każdy gracz otrzymuje 3 Dublony. Pozostałe monety połóż na stole i utwórz w ten sposób bank.



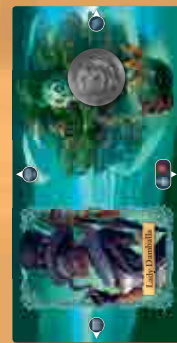
3 Potasuj wszystkie karty Łupów i umieść je na środku stołu.

W PRZYPADKU ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ przed potasowaniem usuń:

- wszystkie karty Reliktów «Śpiew Syreny»,
- 5 losowych kart Przedmiotów,
- 5 losowych kart Rumu,
- 5 losowych kart Piratów.



4 Odkryj 3 wierzchnie karty z talii kart Łupów i połóż zakryte przy odpowiednich polach na planszy głównej. Są to części Łupów do podziału.



6 Pierwszym graczem jest osoba, która jako ostatnia piła rum. Otrzymuje ona znacznik Papugi i Kapelusza.





Rozgrywka

Gracze w każdej rundzie po kolei dzielą się Łupami i w ten sposób zdobywają Rum, Relikty, Przedmioty oraz Piratów. W niektórych rundach okręty latają blisko siebie, zderzają się i dochodzi do Abordażu, w trakcie którego gracze (dzięki działaniom swoich Piratów) zbierają Dublony i nowe Łupy.

PODZIAŁ ŁUPÓW

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, weź pierwszą część Łupów do podziału (zakrytą kartę lub karty z pierwszego stosu po lewej 1). Nie pokazuj tych kart innym graczom. Do wyboru masz dwie opcje:

I. WEŹ ŁUPY

Rozmieść karty Łupów obok swojej planszy Kapitana. Karty Rumu i karty Tajne, połóż zakryte. Pozostałe karty połóż odkryte. Następnie weź wierzchnią kartę z talii kart Łupów i połóż zakrytą przy tym polu Łupów do podziału, które właśnie opróżniłeś.

Jeżeli przy danym polu Łupów do podziału jest więcej kart, musisz wziąć na rękę wszystkie karty. Zagrywasz je w dowolnej kolejności.

PRZYKŁAD

Jeżeli bierzesz na rękę karty Łupów: Piwo i Pirata, możesz najpierw zagrać Piwo i skorzystać z jego działania, zanim umieścisz Pirata przy swojej planszy Kapitana.



Uwaga: Jeżeli którekolwiek pole kart Łupów do podziału zostało opróżnione na skutek działania gracza, Przedmiotu lub Pirata, natychmiast umieść na nim zakrytą wierzchnią kartę z talii kart Łupów.

2. ODŁÓŹ ŁUPY

Odłóż kartę lub karty Łupów, które właśnie obejrzałeś, z powrotem na ich miejsce i dołóż do nich zakrytą wierzchnią kartę z talii kart Łupów. Pamiętaj, że odkładanie Łupów, oznacza że ich wartość wzrasta dla kolejnych graczy. Z drugiej jednak strony może się okazać, że kolejny stos kryje cenniejsze Łupy.


Na danym polu Łupów do podziału mogą znajdować się maksymalnie trzy karty. Nigdy nie dodawaj czwartej karty. W takiej sytuacji zamiast tego na kartach kładzie się Dublon z banku.





Uwaga: Jeżeli przed zakończeniem gry skończy się talia kart Łupów, zamiast kart dodaje się Dublony.



Jeżeli zdecydujesz się odłożyć na miejsce Łupy z pola 1, bierzesz karty z pola 2 i podejmujesz decyzję o zatrzymaniu lub odłożeniu kart. Jeżeli postanowisz nie brać tych Łupów, oglądasz karty, które znajdują się na polu 3.

Oglądanie kart Łupów zawsze rozpoczynasz od pola 1. Nie wolno ci oglądać kart z pola 3 przed obejrzeniem i odłożeniem kart z pól 1 i 2.

Jeżeli zdecydujesz, że nie chcesz brać kart z pól **1**, **2** ani **3**, bierzesz na rękę wierzchnią kartę z talii kart Łupów. Kartę tę kładziesz odkrytą lub zakrytą odpowiednio przy swojej planszy Kapitana, zgodnie z zasadami dotyczącymi typu tej karty. Jeżeli karta ma natychmiastowe działanie , odrzucasz ją zaraz po rozpatrzeniu tego działania.

Uwaga: Na odwrocie kart znajdują się ikony przedstawiające Rum , Relikt , Przedmiot , lub Pirata . Rewersy wszystkich kart Łupów są jawne (można je przeglądać). Dzięki temu wiesz, na jakiego rodzaju karty możesz liczyć.

PRZYKŁAD

1 Oglądasz karty Łupów, znajdujące się przy polu 1, zawierającym trzy karty. Decydujesz się nie brać tych kart na rękę, zatem odkładasz je zakryte na miejsce. Na tym polu leżą już trzy karty, więc nie dokładasz kolejnej. Zamiast tego kładziesz na tych kartach Dublon.

2 Oglądasz karty Łupów, znajdujące się przy polu 2, zawierającym dwie karty. Postanawiasz, że te karty również odłożysz zakryte na miejsce. Dokładasz do nich jedną zakrytą kartę ze stosu kart Łupów.


3 Oglądasz karty Łupów, znajdujące się przy polu 3, zawierającym dwie karty. Bierzesz je na rękę. Po ewentualnym rozpatrzeniu ich działań kładziesz te karty w stosownych miejscach obok planszy Kapitana.

4 Bierzesz wierzchnią kartę z talii kart Łupów i kładziesz ją przy pustym teraz polu kart Łupów do podziału. Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.




Abordaż



Jeżeli w wyniku przesunięcia znacznika Okrętu na szlaku rund miałby on opuścić wyspę z takim symbolem , przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy przeprowadzić Abordaż. W trakcie Abordażu każdy gracz stacza bitwę z sąsiadami, aby wykorzystać działanie kart Piratów.



Działanie

Każde zwycięstwo w walce z graczami siedzącymi bezpośrednio po twojej prawej lub lewej jest nagradzane zgodnie z opisem na twoich kartach Piratów, chyba że na karcie znajduje się następujący symbol . W tym wypadku działanie karty rozpatruje się tylko raz, niezależnie od liczby zwycięstw.

Uwaga: Jeżeli nie masz Piratów, automatycznie przegrywasz bitwę.

SIŁA ZAŁOGI

Aby wyłonić zwycięzcę danej bitwy, należy **obliczyć siłę Kapitana, czyli zsumować siłę wszystkich podlegających mu Piratów, uwzględniając wszelkie bonusy oraz punkty ujemne**. Porównaj swoją łączną siłę z siłą graczy siedzących bezpośrednio po twojej prawej i lewej stronie. W przypadku każdego porównania wygrywasz, jeśli twoja siła jest większa od siły przeciwnika.


PRZYKŁAD



Dzięki Zarzewiałemu Mieczowi oraz załodze składającej się z poniższych trzech Piratów, twoja łączna siła wynosi 7 (4 + 2 + 2 - 1).



ROZPATRYWANIE DZIAŁANIA PIRATÓW

Po wyłonieniu zwycięzcy należy rozpatrzyć działanie Piratów. **Rozpoczynając od gracza posiadającego znacznik Papugi** i dalej zgodnie ze ruchem wskazówek zegara za każde swoje zwycięstwo rozpatrz w dowolnej kolejności działanie kart Piratów. Jeżeli nie wygrałeś żadnej bitwy, pominiń ten krok.

Jeżeli w opisie kart użyty jest wyraz „**Ukradnij**”, kradniesz tylko od tego Kapitana bądź tych Kapitanów, których pokonałeś. Jeżeli okradany przeciwnik nie posiada ani Dublonów, ani Rumu , nie dokonujesz kradzieży.

Jeżeli w opisie karty użyty jest wyraz „**Wymień**”, dokonujesz wymiany kart tylko z tym Kapitanem bądź tymi Kapitanami, których pokonałeś. Jeżeli przeciwnik, z którym zamierzasz dokonać wymiany, nie posiada Przedmiotów  ani Rumu , do wymiany nie dochodzi.

Jeżeli w opisie karty użyty jest wyraz „**Weź**”, bierzesz odpowiednią liczbę Dublonów z banku.

Uwaga: W trakcie jednej rundy możesz odnieść maksymalnie dwa zwycięstwa, ponieważ porównujesz swoją siłę tylko z sąsiadami, którzy siedzą bezpośrednio po twojej prawej lub lewej stronie. Oczywiście możesz odnieść jedno zwycięstwo, jeżeli twoja siła jest wyższa od jednego przeciwnika, ale niższa od drugiego. Niestety możesz też ponieść same porażki.

Po zakończeniu Abordażu odrzućcie wszystkie karty Piratów i rozpocznijcie nową rundę.

ABORDAŻ W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ





W przypadku rozgrywki 2-osobowej można odnieść tylko jedno zwycięstwo w trakcie Abordażu.

PRZYKŁAD


Załoga złożona z trzech Piratów daje ci łączną siłę 6. Sonia dysponuje siłą równą 4, a Tomek siłą wynoszącą 2. Jacek, który nie posiada żadnych Piratów, ma siłę 0.

Wygrywasz obie swoje bitwy. Sonia pokonuje Tomka. Tomek wygrywa z Jackiem. Jacek jest zawstydzony swoją sromotną klęską.

Rozpatrywanie działania Piratów rozpoczyna się od Jacka, gdyż posiada on znacznik Papugi. Ze względu na fakt, że nie ma on żadnych Piratów, Jacek nie otrzymuje żadnej nagrody.

Ty, dzięki Rachel Cruz, kradniesz  od każdego przeciwnika, którego pokonałeś, czyli Jacka i Soni. W sumie zdobywasz . Karta Rządca pozwala ci wziąć  z banku, ale tylko raz , chociaż wygrałeś dwie bitwy. Kucharz natomiast pozwala ci przejąć znacznik Papugi, który umieszczasz przed sobą. Rozpatrzyłeś działanie wszystkich kart Piratów.


Sonia przegrała z tobą, ale pokonała Tomka. Ze względu na fakt, że posiada kartę Pan Piórko, zmusza Tomka do odrzucenia karty Przedmiotu, którą wybiera przegrany.


Na końcu, dzięki karcie Bosman Tomek bierze  z banku. Wszyscy gracze odrzucają wszystkich Piratów i rozpoczyna się nowa runda.








Zakończenie gry I PODLICZANIE PUNKTÓW

W momencie gdy statek dopływa do ostatniej wyspy na szlaku rund, zgodnie z zasadami rozgrywania ostatnią rundę i przeprowadzacie Abordaż, po czym następuje koniec gry.

Aby wyłonić najznamienitszego Pirata, podliczcie punkty zwycięstwa . W tym celu każdy z graczy sumuje:

- wartość Dublonów (każdy Dublon jest warty jeden punkt zwycięstwa ),

- wartość Rumu ,
- wartość kolekcji Reliktów ,
- wartość Tajnych kart ,
- wartość bonusów z kart Przedmiotów .

Kapitan, który zgromadzi najwięcej punktów  wygrywa i zostaje okrzyknięty Królem Piratów!

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający znacznik Papugi. Jeżeli gracz mający znacznik Papugi nie remisował, wygrywa gracz z największą liczbą Dublonów. W przypadku dalszego remisu wygrywa ten, który posiada najwięcej kart Rumu.

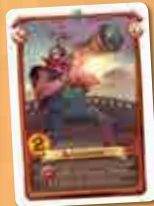
Objaśnienie kart



SKRZYNIA

Jeżeli przegrasz jedną bitwę, oddajesz zwycięzcy kartę Skrzyni i wszystkie Dublony, które się na niej znajdują. Zwycięzca zabiera skrzynię a jeden Dublon ze Skrzyni umieszcza przy swojej planszy Kapitana.

Jeżeli przegrasz obie bitwy, Skrzynię zabiera gracz dysponujący wyższą siłą. Gracz, który posiada Skrzynię na końcu gry, zabiera wszystkie pozostałe Dublony znajdujące się na tej karcie.



REKONESANS

Jeżeli wygrasz bitwę i posiadasz kartę Rekonesans, wybierasz dowolną zakrytą kartę z pól, na których znajdują się karty Łupów do podziału. Masz prawo obejrzieć ikony znajdujące się na rewersie kart (ikona Rumu, Reliktu, Przedmiotu lub Pirata), ale kartę możesz obrócić dopiero po wzięciu jej na rękę. Umieść kartę w odpowiednim miejscu przy planszy Kapitana.



PAN PIÓRKO

Jeżeli wygrasz bitwę i posiadasz Pana Piórko, wybierasz jednego z pokonanych graczy. Ten gracz odrzuca odkrytą kartę Przedmiotu, wybraną spośród kart leżących przed nim.

TWÓRCY

Autor gry: Théo Rivière • **Ilustracje:** Miguel Coimbra
Kierownik projektu: Ludovic Papais
Tłumaczenie: Anna Dudek-Polewka • **Korekta:** Piotr Wiśniewski
Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

© 2016 IELLO

© 2017 PORTAL GAMES (wersja polska)

Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

tel./fax +48 32 334 85 38

portal@portalgames.pl, www.portalgames.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.



Twórca chciałby złożyć podziękowania wszystkim osobom biorącym udział w testowaniu gry. Szczególne podziękowania dla następujących osób: moi rodzice, LOR + M, Élodie, Eli Frot, Antoine Bauza, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Nicolas Normandon, La Cafetière, Gabriel Durnerin, Sébastien Dujardin, la cuisine du CNJ, Matthieu Lanvin, Matthieu Bonin, Nicolas Sato, Masumi Sato, Judith Brustlein, Virginie Papais (comme le maïs), Miguel "légendaire" Coimbra, Florian Deshayes, Chloé Deshayes, Ann Pichot, Alexis VanderBruck, Yann Barthelheimer i cały zespół Cool Games, Benoit Forget, Alain Balay, Mathieu Rivero, Samuel Colin, Maxime Rambourg, Timothée Simonot, Virginie Gilson, Vincent Vogel, Karoline Piccin i wszyscy ci, o których zapomniałem (wybaczyć!). Szczególne podziękowania kieruję do Ludovica Papais za jego wsparcie, sympatię i profesjonalizm. Bez Ciebie by nas tu nie było, Orzeszku.

SYMBOLE NA KARTACH:

	Przedmiot		Punkty Zwycięstwa
	Relikt		Tajna karta
	Rum		Najwięcej Rumu
	Pirat		Najwięcej Reliktów
	1 Dublon		Najwięcej Rumu Luksusowego
	3 Dublony		Najwięcej Rumu Kolekcyjnego
	5 Dublonów		Najwięcej Rumu Kolekcyjnego
	Użyj tylko raz		Najwięcej Dublonów
	Odrzuć po rozpatrzeniu działania		

