

Luigi Ferrini

Morskie opowieści

o piratach, skarbach i awanturach



ZASADY GRY

LICZBA GRACZY: 2-9 • CZAS ROZGRYWKI: 10-20 MINUT

A to znowu Ty! Chcesz usłyszeć dobrą historię? Przemierzyłem siedem mórz, moim łupem padały statki angielskie, francuskie, holenderskie i hiszpańskie. Zdobywanie łupu to nie była trudna sprawa. Emocje zaczynały się, gdy przychodziło do podziału tych wszystkich skarbów. Usiądź wygodnie i posłuchaj. Opowiem Ci o takiej jednej awanturze...

Elementy gry

W pudełku do gry *Morskie opowieści* znajduje się:

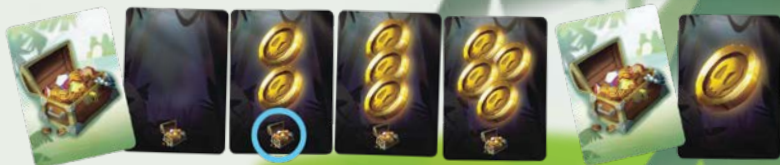
*** 19 KART POSTACI** (zauważ, że niektóre z nich występują w kilku kopiach)



* 72 KARTY ŁUPU, W TYM:

• 28 KART SKARBÓW

• 44 KARTY MONET



* 18 KART POMOCY



* NINIEJSZA INSTRUKCJA

(Produkt może zawierać śladowe ilości zapachu prochu oraz bryzy morskiej)



OPIS KARTY POSTACI



Przygotowanie do gry

1. Stwórz **talie z kart monet** i połóż ją na stole, tak aby **widoczny był awers** wierzchniej karty (strona z monetą). Każdy z graczy dobiera po jednej karcie z tej talii i kładzie ją **zakrytą** przed sobą.
2. Potasuj **karty skarbów** i stwórz z nich talie. Połóż ją na stole, tak aby **widoczny był rewers** wierzchniej karty.
3. Odłóż do pudełka karty postaci przeznaczone do rozgrywki dla **większej** liczby graczy.

PRZYKŁAD: JEŻELI ZAMIERZASZ ROZEGRĄĆ PARTYJKĘ W GRONIE 5 OSÓB, ODŁÓŻ DO PUDEŁKA KARTY POSTACI OZNACZONEJ NUMERAMI 6+, 7+, 8+ ORAZ 9+.

4. Potasuj karty postaci i rozdaj po 2 każdemu graczowi. W grze 2-osobowej rozdaj każdemu z graczy po 3 karty. Gracze biorą otrzymane karty do rąk i mogą je przeglądać, ale nie wolno im pokazywać ich rywalom.
5. Nierozdaną kartę postaci (zawsze po rozdaniu graczom kart powinna zostać jedna nierozdana karta) połóż odkrytą na stole obok głównego obszaru gry. Tę kartę nazywać będziemy **kartą neutralną**.
6. Daj każdemu z graczy po dwie różne karty pomocy, na których znajdują się opisy zdolności wszystkich postaci. Można zaczynać rozgrywkę!



Opis rozgrywki

Rozgrzywka w *Morskie opowieści* trwać będzie pewną liczbę rund (do momentu spełnienia warunku końca gry). W każdej z nich każdy z graczy zagra kartę postaci (lub dwie podczas rozgrywki dwuosobowej), kładąc ją zakrytą na stole. Gdy wszyscy gracze zagrają karty, zostaną one odsłonięte i rozpatrzone w kolejności wskazanej przez wartość inicjatywy (karta o najniższej wartości zostanie rozpatrzona jako pierwsza). Po rozpatrzeniu zdolności wszystkich postaci, każdy gracz zabierze na rękę kartę, która w tym momencie będzie leżeć przed nim. Jeżeli na końcu rundy któryś z graczy będzie posiadał przed sobą 7 lub więcej kart łupów, gra się kończy. Na koniec gracze podliczą wartość swoich skarbów i wyłonią najbogatszego, czyli zwycięzcę!

Runda gry

Każda runda składa się z 5 kroków opisanych poniżej:

1. Zaciąg

Gracze jednocześnie decydują się, którą z posiadanych kart postaci chcą zagrać i kładą je **zakryte** przed sobą. W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy zagrywa w ten sposób po 2 karty.

2. Odkrycie

Po tym jak wszyscy gracze zegrali przed siebie karty, należy je odwrócić, ujawniając w ten sposób zagrane postacie.

3. Awantura

Rozpoczynając od postaci, posiadającej **najniższą wartość inicjatywy**, należy rozpatrzyć zdolności postaci, leżących **przed graczami** (nie rozpatruje się zdolności **karty neutralnej**, chyba że w wyniku jakiejś akcji pojawi się ona przed którymś z graczy, a więc przestanie być neutralna). Po rozpatrzeniu w pełni zdolności pierwszej postaci, należy w pełni rozpatrzyć kolejną postać o wyższej wartości inicjatywy i tak dalej. Każdą zdolność rozpatruje gracz, przed którym **aktualnie** leży dana postać. Po rozpatrzeniu zdolności postaci pozostaje ona odkryta na stole (chyba, że któraś ze zdolności każe zrobić z nią coś innego).



4. Odwrót

Każdy z graczy zabiera na rękę kartę postaci, która w tym momencie leży przed nim. Jeśli karta neutralna leży zakryta, należy ją odkryć.

5. Cieszenie oka łupem

Jeżeli którykolwiek gracz posiada w tym kroku 7 lub więcej kart łupów, wyłożonych przed nim, gra natychmiast się kończy. Pamiętaj, że kartami łupu są zarówno karty monet, jak i karty skarbów. Jeżeli żaden z graczy nie ma przed sobą przynajmniej 7 kart łupów, należy rozegrać kolejną rundę gry.

Awantura, czyli o zdolnościach postaci

Zdolności postaci rozpatruje się zawsze w kolejności inicjatywy, poczynając od postaci, posiadających najniższą wartość, i przechodząc kolejno do postaci o coraz wyższych wartościach inicjatywy. Niektóre ze zdolności postaci mogą zmieniać pozycje kart, leżących na stole. W rezultacie może się zdarzyć, że niektórzy gracze będą mieli okazję rozpatrzeć zdolność postaci więcej niż raz, a inni nie uczynią tego ani razu (np. w skutek zakrycia karty, leżącej przed graczem, albo w wyniku sytuacji opisanej w poniższym przykładzie). Zdolności rozpatrywane są tylko przez odkryte karty postaci (zdolność Syrenki może wyjątkowo spowodować rozpatrzenie karty zakrytej). Jeżeli jakaś postać zostanie zakryta, opuszcza tę rundę.

Jeżeli nie jest możliwe wykonanie jakiejś zdolności w całości, należy wykonać ją o tyle, o ile to możliwe.

W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy będzie posiadał przed sobą 2 karty postaci. Kolejność rozpatrywania ich umiejętności jest dokładnie taka sama, jak w rozgrywce w większym gronie graczy.

PRZYKŁAD

Ania, Bartek, Paulina i Franek grają partię 4-osobową. Po zagranii i odkryciu kart ujawnione zostają następujące postaci: Ania zagrała Kapitana (nr 3), Bartek zagrał Wiedźmę (nr 5), Paulina Kwaternistrzynię (nr 9), a Franek Mata (nr 12). Jako pierwszą należy rozpatrzeć zdolność Kapitana (nr 3), ponieważ jest to karta z inicjatywą o najniższym numerze. Zdolność Kapitana (nr 3) nakazuje Ani dobrać jedną monetę, a następnie wybrać odkrytą kartę postaci, której właściciel będzie musiał wymienić ją z kartą posiadaną na ręce. Ania wybiera Bartka, który zamienia, leżącą przed nim Wiedźmę (nr 5) na Króla Piratów (nr 1), którego miał



na ręce, a teraz został zmuszony położyć przed sobą. W efekcie tej akcji kolej Bartka na wykonanie zdolności, leżącego przed nim, Króla Piratów (nr 1) nigdy nie nadejdzie, ponieważ właśnie wykonaliśmy zdolność Kapitana (nr 3) i będą teraz wykonywane wyłącznie zdolności kart o coraz wyższych numerach, czyli kolejno Kwatermistrzynie (nr 9) i Mat (nr 12).

Karta neutralna

Jeśli karta neutralna leży odkryta na stole (a zazwyczaj będzie właśnie odkryta), to można wybrać ją jako cel każdej zdolności, która dotyczy kart odkrytych. Jeśli jakaś zdolność odnosi się do karty odkrytej i jej właściciela, to możemy zastosować efekt takiej zdolności do karty neutralnej, pomijając tę część zdolności, która odnosi się do właściciela (ponieważ karta neutralna oczywiście właściciela nie ma). Wszystkie postaci które odnoszą się do innych kart na stole (np. Kapitan Umarlaków, Majtek i Działonowa) zawsze uwzględniają również kartę neutralną.

Złota zasada

Wiele postaci posiada zdolności, które łamią zasady opisane w tej instrukcji. Zachowaj spokój i w takich przypadkach zawsze stosuj się do opisów na kartach postaci - są one ważniejsze niż podstawowe zasady opisane w instrukcji.

Grabienie i łupienie

Niektóre postacie pozwalają graczom dobrać monety lub skarby. Przez dobranie monety należy rozumieć dobranie karty z talii kart monet - każda karta w tej talii ma wartość 1. Mimo to, gracz, który ją dobrał, powinien położyć ją przed sobą **zakrytą**.

Przez dobranie skarbu należy rozumieć dobranie wierzchniej karty z talii kart skarbów. Karty skarbów mają wartość od 0 do 4. Gracz, który taką kartę dobrał, może w dowolnym momencie podejrzeć jej wartość, lecz nie ujawnia jej rywalom. Kartę kładzie przed sobą **zakrytą**. Nie wolno podglądać kart leżących przed innymi graczami (chyba, że któraś ze zdolności postaci na to pozwoli).



Liczenie łupu

Rozgrywka kończy się, gdy któryś z graczy będzie posiadał przed sobą 7 lub więcej **kart łupów** (dowolną kombinację kart monet i kart skarbów). W tym momencie wszyscy gracze odkrywają posiadane karty łupów i liczą ich wartość. Najbogatszy z nich zostaje zwycięzcą. Pozostali gracze mają prawo spoglądać na niego z zazdrością!

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który w momencie zakończenia gry posiadał na ręce kartę postaci o najniższej wartości inicjatywy.

Autorzy

Autor gry: Luigi Ferrini

Producent wykonawczy:

Błażej Kubacki

Ilustracje i grafiki:

Magdalena Markowska

Grafiki instrukcji i pudełka:

Agnieszka Kopera

Angielska instrukcja: Luigi Ferrini

i Błażej Kubacki

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja: Bartosz Chlebicki


Skład graficzny: Łukasz Kempiański


Font Big Bottom Cartoon: Karen B. Jones

© 2019 Strawberry Studio. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Black Skull** jest znakiem handlowym i własnością Strawberry Studio. Gra jako całość lub jej dowolna część nie może być reprodukowana bez pisemnej zgody Strawberry Studio.


Aby dowiedzieć się więcej o **Black Skull** odwiedź www.strawberry.studio lub www.lucrumgames.pl




 /Strawberry.studio_boardgames

 /StrawberryStudioGames



 /Lucrum_games

 /LucrumGames

