



# HOOK!

Rewelacyjna gra dla  
3-6 piratów i marynarzy  
w wieku 8 lat lub starszych



## WPROWADZENIE

*Kiedy ocean jest spokojny, a statki pirackie stoją bez ruchu w wodzie, zarówno piraci, jak i marynarze zwykli spędzać czas na przedstawionej w tej instrukcji zabawnej i przez wszystkich uwielbianej grze: strzelaniu do siebie z armat połączonym przy okazji z łapaniem jak największej liczby przestraszonych papug. Wszyscy dobrze wiedzą, że największym postrachem mórz i oceanów jest Czarny Pirat. Czy jesteś piratem, czy marynarzem – on zawsze czyha właśnie na ciebie.*

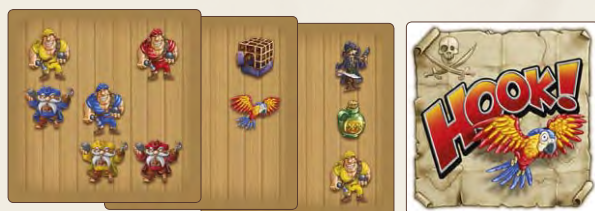
*Podczas walki możesz chować się za beczkami lub w pustych kłatkach. Aby ulżyć sobie w bólu zadany przez armatnie kule, możesz lyknać buteleczkę rumu. Bez względu na to, ile guzów i siniaków zdobędziesz w trakcie gry, na jej koniec ważne będzie tylko to, abyś posiadał jak najwięcej papug... Ahoj! Piraci na horyzoncie!*

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



### 6 kart obrazów

Trzech piratów i trzech marynarzy. Każda karta obrazów przedstawia pirata albo marynarza w jednym z trzech różnych kolorów. Podczas gry będziesz umieszczać kule armatnie na dziewięciu ponumerowanych miejscach tej karty, aby zaznaczyć otrzymane obrażenia. (Na odwrocie tej karty znajduje się wizerunek postaci bez zaznaczonych miejsc na kule armatnie. Możesz wykorzystać tę stronę karty podczas gry - w takim przypadku upewnij się tylko, że wszyscy pozostali gracze mogą zawsze w łatwy sposób policzyć posiadane przez ciebie kule armatnie, czyli określić, ile punktów życia jeszcze ci pozostało.)



### 96 kart celów

Symbole narysowane na tych kartach przedstawiają wszystko to, o co będzie rozgrywać się walka.



### 1 karta z kompasem

Kartę z kompasem posiada osoba, która w bieżącej rundzie będzie wydawała komendy do rozpoczęcia bitwy.



### 18 kart z otworami

Każdy pirat i każdy marynarz ma zestaw trzech różnych kart z otworami. Każda taka karta ma 3 okrągłe otwory w różnych miejscach. (Przed pierwszą grą musisz wycisnąć z tych kart czarne okrągłe żetony. Nie wyrzucaj ich! Są to kule armatnie, które będą bardzo potrzebne!) Otwory będą używane do celowania w wybrane obiekty na kartach celów. Umieść wszystkie swoje karty z otworami przed sobą na stole. Te karty **zawsze** muszą być skierowane czarną stroną w dół (obojętnie, czy dana karta leży na stole, na karcie celu, czy trzymasz ją w ręce - postać pirata albo marynarza musi być zawsze widoczna).



### 54 żetony kul armatnich

Okrągłe żetony, które wycisnąłeś z kart z otworami, będą wykorzystywane do oznaczania otrzymanych obrażeń.



### 5 kart podsumowania zasad

Na tych kartach w sposób graficzny przedstawiliśmy co oznaczają poszczególne symbole na kartach celów.



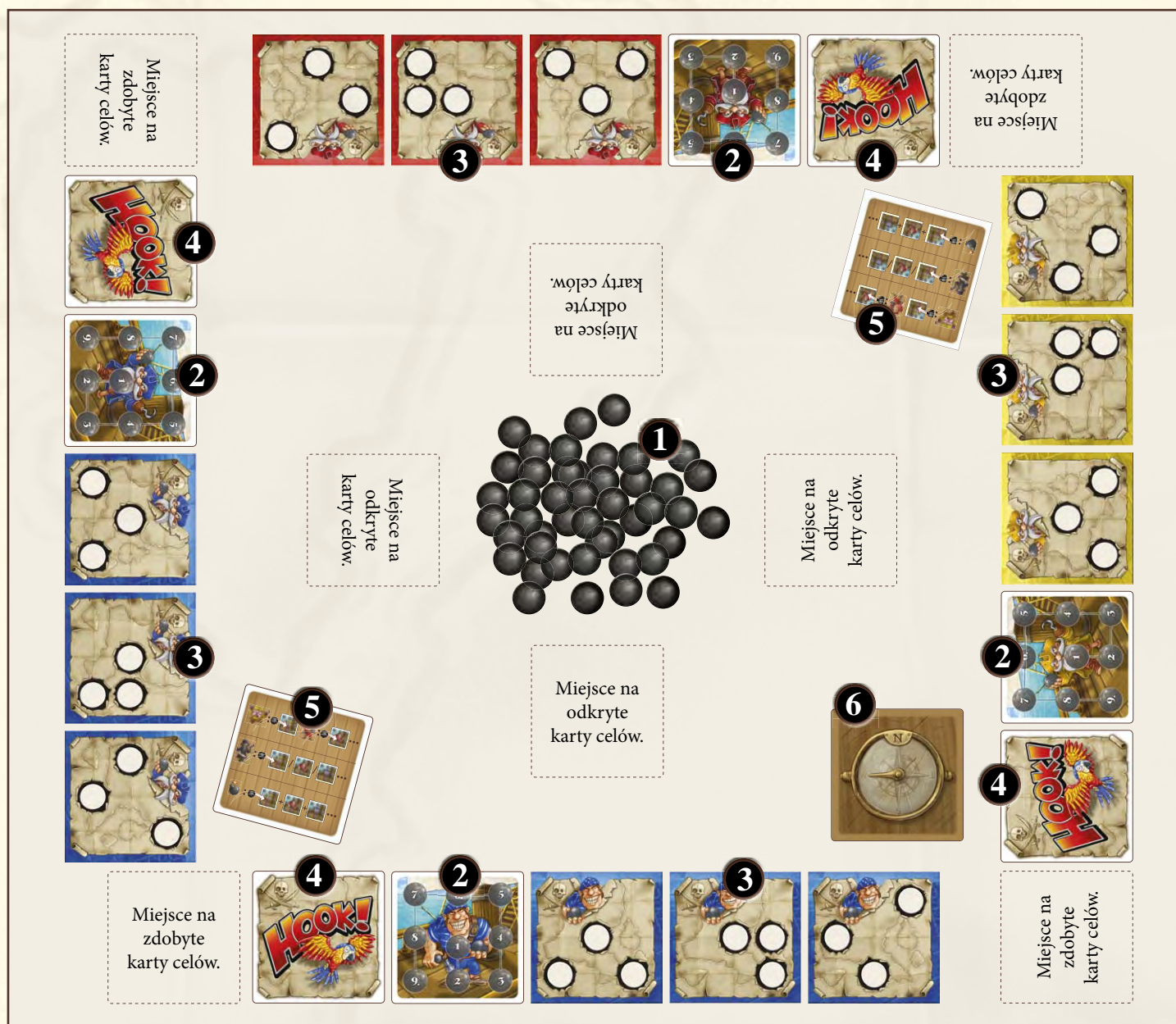


# CEL GRY

W trakcie gry wcielicie się w role piratów i marynarzy. W każdej rundzie wykorzystacie jedną z trzech kart z otworami, aby złapać jak najwięcej papug lub trafić armatnią kulą w innych piratów i marynarzy. Dzięki nim będziecie mogli się również chować za beczkami lub w klatkach (aby uniknąć kul przeciwników) albo łyknąć rumu dla uśmierzania bólu. Gracze, którzy otrzymają zbyt wiele obrażeń, zostaną wyeliminowani z gry przed jej końcem. Grę wygrywa ten spośród niewyeliminowanych graczy, kto zbierze najwięcej papug.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Połóż kule armatnie na środku stołu.
- 2 Daj każdemu losowo wyciągniętą kartę obrażeń. Karty te gracze umieszczają przed sobą na stole (*najlepiej tak, aby strona z zaznaczonymi miejscami na kule armatnie była zwrócona ku górze*). Gdy w grze bierze udział mniej niż 6 osób, niewykorzystane karty obrażeń odłóż do pudełka.
- 3 Daj każdemu 3 karty z otworami (*postać i kolor na tych trzech kartach muszą być takie same jak te na karcie obrażeń danego gracza*). Każdy gracz kładzie otrzymane karty z otworami po prawej stronie swojej karty obrażeń.
- 4 Potasuj karty celów i rozdaj je graczom. Każdy powinien otrzymać taką samą liczbę kart, które następnie kładzie po lewej stronie swojej karty obrażeń w formie stosu zakrytych kart. Podczas gry w pięć osób, odłóż jedną kartę celów do pudełka (*nie będzie wykorzystywana*).
- 5 Karty podsumowania połóż na stole tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy.
- 6 Kartę z kompasem przekazaj graczowi, który ma najmniejsze wyczucie kierunków świata.



### Gra indywidualna czy drużynowa?

Przeważnie będziecie grać wszyscy przeciwko sobie. Jeśli jednak jest was czwórka lub szóstka, możecie rozważyć grę drużynową (*kolor przeciw kolorowi albo piraci przeciw marynarzom*). Grając drużynowo, na zakończenie gry zsumujcie papugi wszystkich niewyeliminowanych członków drużyny. Wygra drużyna z największą (*łącznie*) liczbą papug. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



# PRZEBIEG GRY

Każdą rundę rozpoczyna gracz posiadający kartę z kompasem. Aby wszyscy gracze mieli takie same szanse, gracz rozpoczynający musi wydać komendę „Gotowi do strzału? Pal!”. Po tej komendzie wszyscy gracze **równocześnie** przeprowadzają swoje akcje. Pamiętaj: Bycie najszybszym nie oznacza bycia najlepszym. Najszybsi mają jednak największe szanse na upolowanie największej liczby papug...

## Zasady dotyczące wykonywania akcji:

- 1** Zanim gracz rozpoczynający wyda komendę „Pal!”, wszyscy biorą do ręki po jednej karcie z wierzchu swojego stosu zakrytych kart celów (*nie wolno jednak zaglądać co na nich jest*).
- 2** Po komendzie „Pal!” wszyscy odwracają karty celów i kładą je odkryte na stole (*tak, aby mniej więcej tworzyły okrąg wokół kul armatnich leżących na środku stołu*). Wszyscy muszą położyć swoje karty na stole jednocześnie. Symbole narysowane na kartach celów muszą być widoczne dla wszystkich graczy.
- 3** Następnie każdy, zanim ubiegnie go inny gracz, wybiera jedną spośród trzech kart z otworami, podnosi ją ze stołu i kładzie (*skierowaną w dowolną stronę, ale nie odwróconą*) na jednej z odkrytych kart celów. Podczas zagrywania kart z otworami obowiązują poniższe zasady:
  - a** **Dotknij i zagraj.** Zdecyduj, której karty z otworami chcesz użyć. Jeśli dotkniesz którejś z kart z otworami, musisz ją wykorzystać w tej rundzie – nawet, jeśli miałoby to być na twoją niekorzyść.
  - b** **Cofanie zabronione.** Możesz obracać w rękach kartę z otworami trzymając ją ponad kartą celu, aby wybrać jej najlepsze ułożenie. Wykonując tę czynność nie możesz przeszkodzić innemu graczowi w umieszczeniu jego karty z otworami na karcie, do której sam się przyczyniasz. Gdy już położyłeś swoją kartę z otworami na karcie celu, nie wolno ci jej stamtąd zabrać, ani jej obrócić.



Karta z otworami jest źle obrócona.



Karta z otworami jest przesunięta.

- c** Kartę z otworami kładziesz na dowolnie wybranej karcie celu (*spośród odkrytych, leżących na środku stołu*). Twoja karta z otworami musi zakrywać w całości wybraną kartę celu.
- d** Na każdej karcie celu może leżeć tylko jedna karta z otworami.

Po tym, gdy już wszyscy położyli na stole swoje karty z otworami, należy sprawdzić kto w co trafił. Zaczynajcie ten proces od karty z otworami gracza posiadającego kompas, a następnie kontynuujcie sprawdzanie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Sprawdzając pojedynczą kartę należy, w dowolnej kolejności, rozpatrzeć maksymalnie trzy symbole, które są widoczne przez otwory.



**Pirat/Marynarz:** Trafiony! Jeśli przez otwór widać symbol pirata lub marynarza, gracz posiadający odpowiednią kartę (*ten sam kolor i rodzaj postaci*) musi położyć kulę armatnią na swojej karcie obrazów. Jeśli karta obrazów prezentuje miejsca na kule armatnie, ich żetony należy układać na niej, poczynawszy od zakrycia pola o najwyższym numerze (*na początku: 9*).

Dziewięć ponumerowanych pól na twojej karcie obrazów umożliwia śledzenie liczby obrażeń, które możesz otrzymać. Niezakryta liczba o najwyższej wartości wskazuje, ile kul armatnich może cię trafić zanim zostaniesz wyeliminowany z gry.

Oczywiście możesz również, przez przypadek, trafić w siebie. Kule armatnie są dość ciężkie i mogą łatwo wyslizgnąć ci się z rąk... spadając wprost na twoją stopę.

W momencie, w którym zakryjesz kulą armatnią dziewięć pól na twojej karcie obrazów, a twoja karta z otworami została sprawdzona, odpadasz z gry (*i wracasz wściekły do swojej kajuty*). W takiej sytuacji odłóż do pudełka wszystkie zebrane podczas gry karty celów oraz wszystkie swoje niewykorzystane karty celów.







**Czarny pirat:** Nikt nie jest bezpieczny! Jeśli czarny pirat jest w zasięgu twojego strzału, wybierz dowolnego gracza. Ten gracz zostaje trafiony i otrzymuje kulę armatnią, którą następnie kładzie na swojej karcie obrażeń.



**Butelka rumu:** Spory łyk rumu z butelki pozwoli ci uśmierzyć ból. Weź tyle kul armatnich (jeśli jakieś masz) ze swojej karty obrażeń, ile butelek rumu widać przez otwory w twojej karcie, a następnie zwróć je na stos pośrodku stołu. **Przypadek specjalny:** Jeśli masz odpaść z gry, a ratująca twoją skórę butelka rumu jeszcze nie została ci przyznana (z uwagi na kolejność graczy w rundzie), nie odpadasz z gry. Zawsze sprawdzajcie, komu należą się butelki rumu, zanim wyeliminujecie gracza z gry.



**Beczki i klatki:** Możesz się chować za beczkami albo w klatkach. Jeśli się schowałeś, nikt nie może cię trafić w tej rundzie. Jednakże nawet beczki i klatki nie uchronią cię, jeśli spuścisz sobie kulę na nogę. Te schronienia nie pomogą ci również obronić się przed bombą. Jeśli schowałeś się za beczką lub w klatce, wciąż możesz strzelać do innych graczy.



**Papuga:** Papugi są jedynym powodem, dla którego piraci i marynarze w ogóle grają w tę grę. Jeśli przez otwór w twojej karcie jest widoczna papuga, otrzymasz tę kartę celu na koniec rundy. Zdobyte w ten sposób karty zbierasz w formie stosu odkrytych kart (po lewej stronie stosu zakrytych kart celów). Po zakończeniu gry, każda papuga widniejąca na zdobytej karcie liczy się jako jeden punkt zwycięstwa.



**Bomba:** Bum! Wybuch bomby rani wszystkich graczy (nawet tych, którzy chowają się w klatkach lub za beczkami). W wyniku wybuchu wszyscy gracze dostają kulę armatnią, którą kładą na swojej karcie obrażeń. Na koniec rundy należy odrzucić kartę celu, na której była bomba, która wybuchła (nawet, jeśli są na niej papugi).

**Wskazówka przyspieszająca weryfikację:** Aby zaoszczędzić czas, sprawdzajcie symbole na kartach równocześnie. Przydzielajcie sobie nawzajem kule lub butelki. Jedynie, gdy trafiliście więcej niż jednego **Czarnego pirata**, wykonajcie akcje zgodnie z kolejnością graczy w rundzie.

Po sprawdzeniu kart z otworami **wszystkich graczy** zabierz kartę celu, jeśli przez otwór w twojej karcie widać papugę (i nie wybuchła na niej bomba). Odlóż do pudełka karty celów, które nie zostały zabrane oraz te, na których wybuchła bomba. Zabierz swoją kartę z otworami i połóż ją obok pozostałych dwóch. W kolejnej rundzie będziesz miał znów do dyspozycji wszystkie trzy. Kartę z kompasem otrzymuje gracz siedzący po lewej stronie tego, który miał ją w poprzedniej rundzie. Rozpocznie on nową rundę wydając komendę „Gotowi do strzału?”.

### Przykład:

Przez otwór w karcie niebieskiego pirata widać bombę. Wszyscy gracze otrzymają więc jedną kulę. Z uwagi na to, że na tej karcie wybuchła bomba, będzie ją trzeba odrzucić na koniec rundy (nie ma znaczenia, że przez inne otwory widoczne są na niej papugi).

Przez otwór w karcie żółtego marynarza widać symbol czerwonego pirata. Powinien być trafiony, ale nie otrzymuje kuli, ponieważ chowa się za beczką. Żółty marynarz wykorzystuje Czarnego pirata, aby trafić niebieskiego pirata. Niebieski marynarz również otrzymałby jedno trafienie, gdyby brał udział w grze.

Czerwony pirat prawie odpadł z gry (bomba niebieskiego spowodowała jego dziewiąte obrażenie). Dwie butelki rumu widoczne przez otwory na jego karcie ratują go jednak z opresji: finalnie usuwa (po zsumowaniu otrzymanych obrażeń i butelek rumu) jedną kulę armatnią ze swojej karty obrażeń.



## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w jednej z poniżej opisanych sytuacji:

- Wszyscy gracze (albo drużyny) poza jednym zostali wyeliminowani. Wygrywa gracz (albo drużyna), który pozostał. Wyeliminowani członkowie zwycięskiej drużyny mogą również uważać się za zwycięzców, choć trochę mniejszych. W końcu ich poświęcenie nie poszło na marne. W rzadkim przypadku ostatni gracze mogą odpaść z gry w tej samej rundzie. Jeśli tak się zdarzy, radzimy aby poszli wyleczyć rany, a następnie wrócili i raz jeszcze zagrali o zwycięstwo.

- Zużyliście wszystkie karty celów z zakrytych stosów kart celów. W takim przypadku wszyscy niewyeliminowani gracze liczą papugi (nie karty!) na wszystkich zdobytych kartach celów. Wygrywa gracz (albo drużyna), który zebrał największą liczbę papug. Wyeliminowani członkowie zwycięskiej drużyny również wygrywają (patrz tekst po lewej stronie). W przypadku remisu wygrywa ten gracz (lub drużyna), który zdobył łącznie więcej kart celów.

## STOPKA REDAKCYJNA

**Projekt gry:** Marco Teubner · **Ilustracje:** Dennis Lohausen · **Projekt graficzny:** Hans-Georg Schneider · **Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski · **Realizacja:** Klaus Otmaier · **Licencja:** Projekt Spiel · © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy, www.pegasus.de · Wszelkie prawa zastrzeżone · Wyłączna dystrybucja polskiej wersji: Wydawnictwo Lacerta, skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638 Wrocław, Polska · Przedrukowywanie oraz publikacja instrukcji gry, elementów gry i ilustracji możliwe tylko za zgodą wydawnictwa.

**Uwaga:** Podczas opracowywania gry oraz w trakcie jej późniejszych testów nie skrzywdzono żadnej papugi! Picie rumu przeznaczone jest tylko dla prawdziwych piratów!



LACERTA



Pegasus Spiele