

Bitwa o Tortuga



INSTRUKCJA

Gra dla 2 graczy w wieku 7-107 lat

U wybrzeży pirackiej wyspy trwa zacięta bitwa. Hiszpańska flota po raz kolejny próbuje wydrzeć Tortugę z rąk piratów. Zostań kapitanem wybranej floty i stocz bitwę! Stawką jest osnuta złą sławą piracka wyspa Tortuga!

ELEMENTY GRY

- Plansza (obszar gry oznaczony jest jasnymi liniami)
- 12 drewnianych klocków-pionków

CEL GRY

Celem gry jest pokonanie floty przeciwnika. Wygra ten gracz, który jako pierwszy zatopi okręty przeciwnika o łącznej wartości 7 lub więcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku stołu. Wszystkie pionki okrętów należy odwrócić rewersem do góry (naklejką z morskimi falami) i wymieszać, a następnie ułożyć na planszy wewnątrz kwadratów oznaczonych jasnymi liniami, tak aby wypełnić wszystkie 12 pól.



Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy przygotować pionki okrętów.

W pudełku znajduje się 12 drewnianych klocków-pionków oraz arkusze z naklejkami. Na jedną stronę klocka należy nakleić naklejkę z rysunkiem morskich fal (ta strona będzie nazywana **rewersem** pionka), a na drugą stronę naklejkę z rysunkiem okrętu (ta strona będzie nazywana **awersem** pionka).



Należy wykorzystać wszystkie naklejki. W ten sposób powstanie 12 dwustronnych pionków z okrętami dwóch flot: 6 okrętów floty pirackiej i 6 okrętów floty hiszpańskiej.

OPIS PIONKÓW

Każda flota składa się z sześciu okrętów i zawiera:

- po 2 okręty jednomasztowe o wartości 1 punktu
- po 2 okręty dwumasztowe o wartości 2 punktów
- po 2 okręty trzymasztowe o wartości 3 punktów



- Gracz może przenieść swój okręt na inny pionek odwrócony rewersem (z morskimi falami na górze).



- Gracz nie może przenieść swojego okrętu na pole zajęte przez inny okręt swojej floty.



- Gracz może przenieść swój okręt na pole zajęte przez okręt floty przeciwnika. Następują wtedy **atak i pokonanie** okrętu przeciwnika. Zwycięzca zabiera z planszy pionek pokonanego okrętu, zdobywając tyle punktów ile wart jest okręt.



Pionek przeciwnika może stać na innym pionku odwróconym rewersem do góry (rysunek fal na wierzchu).

UWAGA! Gracz nie może zrezygnować z ruchu w swojej turze.

Gdy gracz wykona jedną z powyższych akcji, następuje tura drugiego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zatopi okręty przeciwnika, których łączna wartość będzie wynosić 7 lub więcej punktów, albo w przypadku gdy gracz w swojej turze nie może już wykonać żadnego ruchu (nie może poruszyć okrętami ani wypatrywać nowych okrętów).

PRZYPADEK SZCZEGÓLNY

Jeżeli zostanie odkryte wszystkie 6 okrętów jednej floty i jednocześnie na planszy nie będzie odkryty żaden okręt

floty przeciwnej (w innym kolorze), wygrywa gracz, którego flota dominuje na planszy.
Komuś wyjątkowo sprzyjały wiatry!



WARIANT ZAAWANSOWANY

W wariantcie zaawansowanym rozgrywa się kilka rund. Pod koniec każdej rundy zwycięski gracz otrzymuje tyle punktów, ile wynosi różnica punktów pomiędzy nim a przeciwnikiem.

Przykład: Gracz dowodzący flotą hiszpańską zatopił 4 okręty przeciwnika o wartości 8 punktów, a gracz dowodzący flotą piracką zatopił 3 hiszpańskie okręty o wartości 5 punktów. Różnica punktów wynosi 3, co oznacza, że gracz dowodzący flotą hiszpańską zdobywa 3 punkty. Gracz, który zdobył punkty, zostaje graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie. Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zdobędzie 7 lub więcej punktów i tym samym wygra całą grę.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2015 Grupa Wydawnicza Foksal

Autorka: Madoka Kitao, Hiroki Kaneko
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Opracowanie instrukcji: Przemysław Karkosa

Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulak