



# SHIP ADVENTURE TREASURE MAP

## Cel gry

Celem gry jest bycie pierwszym graczem, który odkryje skarb El Dorado. Aby tego dokonać, należy zebrać 4 kawałki mapy skarbów (i zachować je) i udać się najpierw do współrzędnych wskazanych na mapie utworzonej z puzzli z 4 kawałków. Kawałki mapy skarbów są rozrzucone na planszy we współrzędnych wskazanych na odwrocie żetonów skarbów znajdujących się w świątyniach.



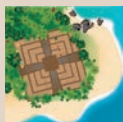
FRAGMENT MAPY SKARBÓW



PRZÓD ŻETONU SKARBU



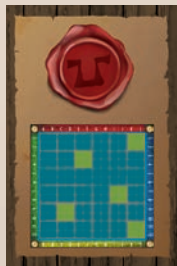
TYŁ ŻETONU SKARBÓW



ŚWIĄTYNIA

## Rozstawienie

Przed rozpoczęciem gry, gracze losują kartę mapy spośród czterech dostępnych. Karta mapy wskazuje rozmieszczenie pięciu kafelków «dużych wysp» na planszy.



KARTA MAPY



DUŻA WYSPA

**Uwaga:** na odwrocie mapy znajdują się współrzędne El Dorado, więc **powinieneś ją odwrócić dopiero na koniec gry!**

Czerwone krawędzie planszy są ustawione na północ, żółte na południe, niebieskie na wschodzie, a zielone na zachodzie.

Pięć dużych wysp (płytki wyspy ze świątynią) umieszcza się na planszy w sposób pokazany na mapie. Pozostałe kafelki są tasowane i losowo układane, aby odsłonić planszę do gry. Należy uważać na zmianę orientacji płytek miast, tak aby ich porty były połączone z morzem.

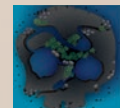
Plansza do gry jest podzielona na 9 obszarów, wyraźnie zaznaczonych na mapie morza. Obszar składa się z 4 kafelków lub 16 kwadratów (kafelków o długości 2 kwadratów i szerokości 2 kwadratów). Jeśli dany obszar jest w całości pokryty morzem, to żetony skarbów w tym kolorze są usuwane z gry (nie można losować tych żetonów skarbów).



MAPA MORSKA



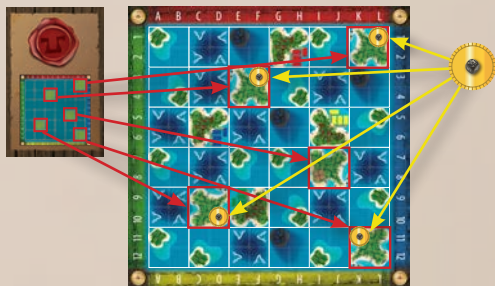
RYNEK PORTOWY



PŁYTKA MIEJSKA

RYNEK PIRACKA CZASZKA

4 «żetony skarbów 1» (jedna kość) są losowane i umieszczane we wszystkich świątyniach oprócz najbardziej centralnej, z kośćmi na tle złotej monety twarzą do góry.



Każdy z graczy wybiera kolor. Gracze ustawiają swój statek w porcie miasta w swoim kolorze. 4 statki pirackie są osadzone na 4 wyspach «pirackich czaszek».

Każdy gracz zaczyna z mapą morską i kartą wyposażenia armatniego (karty wyposażenia będą szczegółowo opisane później).

## Jak przebiega tura?

Na początku tury strzałka na kompasie jest obracana tak, aby wskazywała kolor pierwszego gracza w danej turze. Hiszpański galeon wykonuje swój ruch. Pierwszy gracz porusza swój statek/załogę i wykonuje swoją akcję (akcje) na ostatnim kwadracie swojego ruchu (od 1 do maksymalnie 4 kwadratów), kiedy może: walka/skarby/zbieranie kawałków mapy skarbów/kupowanie w mieście, następnie gracz po jego lewej stronie robi to samo, aż do momentu, kiedy wszyscy zagrają.

Kiedy wszyscy gracze się poruszają, statki pirackie goniące jednego gracza wykonują swoje ruchy. Na koniec rundy, jeśli wszystkie «żetony skarbów» zostały zebrane w świątyniach, następuje zmiana poziomu.

## 1 - Kompas

Na początku rundy strzałka kompasu jest obracana tak, aby wskazywała kolor pierwszego gracza w tej rundzie (kolor najbardziej wewnętrzznego okręgu). Jeśli strzałka wskazuje kolor na pierwszym kole do środka, który nie jest w posiadaniu żadnego gracza (możliwe tylko w grze z 2 lub 3 graczami), wtedy patrzy się na kolor drugiego koła do środka. Jeśli strzałka wskazuje kolor, który nie jest w posiadaniu żadnego gracza (możliwe tylko w grze z 2 graczami), wtedy patrzymy na kolor trzeciego koła do środka.



PRZYKŁAD KOLOR  
PIERWSZEGO GRACZA

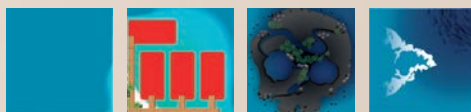
- 4 GRACZY: **NIEBIESKI**  
3 GRACZY: **NIEBIESKI, ŻÓŁTY** jeśli nie ma **NIEBIESKI**  
2 GRACZY: **NIEBIESKI, ŻÓŁTY** jeśli nie ma **NIEBIESKI, ZIEŁONY** jeśli nie ma ani **NIEBIESKI**, ani **ŻÓŁTY**

N: PÓŁNOC - S: POŁUDNIE - E: WSCHÓD - W: ZACHÓD

Hiszpański galeon płynie w kierunku miasta o kolorze wskazanym przez kompas. W pierwszej rundzie, zaczyna się na kolorze wskazanym przez kompas.

## 2 - Ruch

Kwadraty morskie to: spokojne morze, port, czaszka i fale.



CICHY PLAC  
MORSKI

PLAC PORTOWY

SKWER  
CZASZEK

KWADRAT Z  
FALĄ

Placami lądowymi są: plac dżungli, plac miasta i plac świątyni.



PLAC DŻUNGLI

PLAC MIEJSKI

PLAC ŚWIĄTYNY

Każdy gracz może poruszać się do 4 kwadratów wzdłuż, wszerz i na ukos. Statek może poruszać się tylko po kwadratach morskich. Gdy gracz chce kontynuować ruch na lądzie, może to zrobić, wysadzając swoją załogę i pozostawiając statek na ostatnim przekroczonym kwadracie morza. Aby wrócić na morze, załoga musi wrócić do pozostawionej łodzi.

Przekroczenie kwadratu fal pozwala poruszać się w kierunku nazywanym przez fale. Musisz użyć ruchu, aby wejść na płytkę wiru i wyjść z niej (płytkę wiru to grupa 4 kwadratów fal). Możliwe jest zakończenie ruchu na kwadracie z falami, co może być przydatne, gdy nie wiesz, w którym kierunku podążać w następnej turze.

Jeśli chodzi o krawędzie planszy: krawędź północna komunikuje się z krawędzią południową, a krawędź zachodnia z krawędzią wschodnią.

## 3 - Walka

Gdy gracz zakończy swój ruch na tym samym placu co inny gracz, pirat lub hiszpański galeon, albo gdy gracz zostanie wypędzony przez pirata, dochodzi do walki wręcz. Każdy z walczących rzuca kością, ten kto uzyska najlepszy wynik wygrywa walkę (czaszka i kości krzyżowe równają się 7). Obowiązują tylko bonusy z karty wyposażenia do walki wręcz (skrzyżowane miecze w lewym górnym rogu karty).

Gdy gracz zakończy swój ruch na placu sąsiadującym z innym graczem, piratem lub hiszpańskim galeonem, dochodzi do walki dystansowej. Każdy wojownik z co najmniej jedną kartą «wyposażenie armatnie» rzuca kością, ten z najwyższym wynikiem wygrywa walkę (krzyżowa czaszka równa się 7). Obowiązują tylko bonusy z kart wyposażenia dystansowego (cel w lewym górnym rogu karty). Jeśli żaden z uczestników nie posiada kul armatnich lub ich nie używa, nie dochodzi do walki, a jeśli tylko jeden z uczestników posiada kulę armatnią, automatycznie wygrywa walkę (statek automatycznie wygrywa walkę dystansową, gdy atakuje załogę na łodzi, chyba że atakowana załoga posiada kartę kamuflażu). Karty kul armatnich są tylko do jednorazowego użytku.

Zwycięzca otrzymuje wszystkie posiadłości (złote monety, żetony skarbów i kawałki mapy skarbów) przegranego pod warunkiem, że załoga zostanie zniszczona (zniszczenie statku nie powoduje żadnych strat poza samym statkiem, który wraca do portu startowego bez załogi). Przegrany wraca do swojej przystani startowej ze swoimi kartami wyposażenia.

Po zakończeniu bitwy z piratem, pirat powraca na swoją pierwotną wyspę. Jeśli pirat wygrał bitwę, zostaje ponownie umieszczony na wyspie ze wszystkimi dobrami, które zdobył.

## 4 - Skarby

Gdy gracz jako pierwszy dotrze do świątyni, która nie została jeszcze opróżniona (żeton skarbu nadal znajduje się na placu), otrzymuje zarówno żeton skarbu, jak i złote monety. Gracz rzuca kością w liczbie wskazanej na przedniej stronie żetonu skarbu (1, 2 lub 3). Łączny wynik na kostkach wskazuje liczbę monet, które otrzymuje (czaszka równa się 7).

Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci czaszkę, jest ścigany przez najbliższego pirata (jeśli gracz wyrzuci więcej niż jedną czaszkę z krzyżem, jest ścigany przez tylu piratów). Piraci poruszają się o 2 kwadraty na turę wzdłuż, wszerz i po przekątnej, ale nie otrzymują żadnych bonusów za kwadraty faliste. Pirat zawsze wybiera najkrótszą drogę, aby dotrzeć do ściganego gracza. Żeton celu w kolorze ściganego gracza wskazuje gracza, który jest celem pirata.



SYMBOL CELU

## 5 - Zbieranie kawałków mapy

Żetony skarbowe zebrane w świątyniach wskazują na ich odwrocie współrzędne kawałka mapy skarbow.

Oto jak odczytać żeton skarbu:

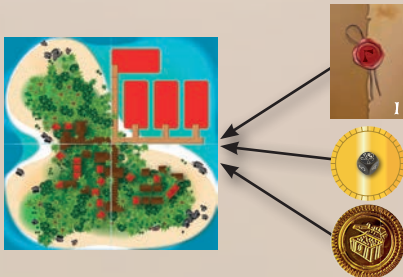
- Kompas w centrum żetonu skarbu wskazuje prawidłową orientację żetonu do czytania
- Kolor na obrzeżu żetonu skarbu wskazuje jeden z 9 obszarów, w których znajduje się kawałek mapy skarbow
- Liczby wskazują dokładniejszą pozycję kawałka mapy skarbow. Kawałek mapy może być znaleziony tylko na lądzie. Każdy obszar składa się z 4 kafelków: jeden na północnym zachodzie, jeden na północnym wschodzie, jeden na południowym zachodzie i jeden na południowym wschodzie. Zaczynamy od sprawdzenia, czy obszar numer 1 wskazuje na płytkę zawierającą wśród swoich 4 kwadratów kwadrat ziemi. Jeśli tak jest, przechodzimy do następnego kroku, jeśli jednak na kamieniu znajdują się tylko kwadraty morskie, patrzmy na pole numer 2, potem 3, a następnie 4.
- Albo płytka oznaczona numerem zawiera tylko jeden kwadrat lądu i w tym przypadku ten kwadrat lądu odpowiada pozycji kawałka mapy skarbow, albo płytka zawiera kilka kwadratów lądu i w tym przypadku używamy metody numerycznej widzianej powyżej do wyznaczenia kwadratu lądu, na którym znajduje się kawałek mapy skarbow.

Kiedy gracz dotrze do kwadratu, na którym znajduje się kawałek mapy skarbow, może wymienić swój żeton skarbu na wybrany przez siebie kawałek mapy skarbow (kawałek mapy skarbow 1, 2, 3 lub 4). Odpowiada to akcji.



## 6 - Zakupy i depozyty w mieście

Gracz może przechowywać żetony skarbow, złote monety i kawałki mapy skarbow, gdy załoga znajduje się w jego mieście, więc w przypadku porażki nie straci dobytku przechowywanego w swoim mieście. Jednakże, będzie musiał przyjść i odzyskać te przedmioty, zanim będzie mógł ich użyć.



Jak czytać z kart?

Rodzaj premii:



MAKSYMALNA LICZBA KART TEGO TYPU



Jednostka, której dotyczy premia:



PREMIA

KOSZT

Miasta są neutralnymi obszarami, na których nie mogą toczyć się walki. Kiedy załoga gracza znajduje się w mieście (niezależnie od koloru miasta), może zakupić karty wyposażenia, które zapewnią następujące bonusy:

KARTY:

PREMIE:



+2 do matrycy w walce wręcz, maksymalnie 3 karty

SZABLE I PISTOLETY



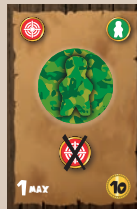
+3 do matrycy w walce dystansowej, maksymalnie 3 karty

ARMATA



+1 kość rzucona w walce na odległość, nie można walczyć na odległość bez karty Kule armatnie, jednorazowe użycie, maksymalnie 5 kart kumulacyjnych.

KULE ARMATNIE



Załoga na lądzie jest niewykrywalna przez łodzie i dlatego nie może być ostrzelana przez armaty.

KAMUFLAŻ

## 7 - Poruszanie się statków osób trzecich

Statki pirackie ścigające gracza poruszają się o 2 kwadraty na turę. Nie są one uprzywilejowane przez fale morskie.

Statek piracki ścigający gracza może zrezygnować z pościgu, jeśli gracz zapłaci mu 4 złote monety, które zostaną umieszczone w jego kwadracie z czaszką.

## 8 - Następny poziom

Wszystkie świątynie są wypełnione, z wyjątkiem ostatniej świątyni, która właśnie została opróżniona ze swoich skarbów, żetonami skarbów następnego poziomu do poziomu 3, poza poziomem 3 nie ma poziomów, a więc i dodatkowych żetonów skarbów do dołożenia.

Piraci otrzymują bonusy do rzutów kostką podczas walk na każdym przejściu poziomu. Piraci zniszczeni na poprzednich poziomach wracają na planszę.

statek piracki	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3
Bonusy do walki wręcz	2	4	6
Premie za odległość	Brak armat	3	6

Wariant dla 1 gracza: 5 świątyni wypełnia się bezpośrednio żetonami poziomu 2 i nie następuje zmiana poziomu. Od początku gracz jest ścigany przez pirata. Dodatkowy pirat ściga gracza za każdym razem, gdy opróżni on świątynię, a nie gdy otrzyma czaszkę i krzyż na rzucie kostką.

Wariant dla 2 graczy: Są 2 poziomy zamiast 3 poziomów dla 3 do 4 graczy.

Hiszpański galeon porusza się co turę o 2 kwadraty w kierunku miasta o kolorze wskazanym przez kompas najkrótszą drogą. Pozostawia po sobie złotą monetę na każdym placu, który przekroczy. Gracz, który przekroczy te kwadraty, zbiera złote monety. Hiszpański galeon oferuje coraz więcej złota, jeśli zostanie zniszczony przy każdym przekroczeniu poziomu i pojawi się ponownie w następnej turze:

Hiszpański galeon	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3
Złote monety	5	10	15

Wreszcie, dostępne są 4 nowe części map skarbów (po jednej kopii każdej z nich: część 1, 2, 3 i 4).

Podsumowując:

		
	2 	2 
	5 	+2 
	2 	+4 
	10 	+3 
	2 	+6 
	15 	+6 

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy gracz zbierze wszystkie kawałki mapy (kawałki 1, 2, 3 i 4) i dotrze do wskazanych współrzędnych jako pierwszy.

Wariant dla jednego gracza: gracz przegrywa, jeśli jego załoga zostanie zniszczona (nie jego statek).



# SHIP ADVENTURE CARIBBEAN CONQUEST

## Cel gry

Przejąć kontrolę nad najbardziej strategicznymi punktami.

## Rozstawienie

Gra może być rozgrywana z 1 pudełkiem, 4 lub 9. Odwróć wszystkie kafelki gier twarzą do dołu, wymieszaj je i odwróć, aby uzyskać całkowicie losową planszę. Upewnij się, że wszystkie porty mają dostęp do morza, w przeciwnym razie musisz zmienić orientację danych płytek, aż tak się stanie.

Żetony skarbów odwracamy kolorem do góry, a kostki do dołu i umieszczamy na świątyniach i czaszkach piratów. Należy uważać, aby statki tego samego koloru były umieszczone blisko siebie. Oto liczba strategicznych obszarów i żetonów w zależności od liczby plansz do gry:

Liczba skrzynek	Liczba obszarów strategicznych	Liczba punktów strategicznych w podziale na obszary strategiczne
1	3	3
4	9	4
9	9	9

Każdy gracz umieszcza 1 statek i 2 żalogi w różnych portach i miastach, które kontroluje.

Statki pirackie, hiszpański galeon i kawałki mapy skarbów nie pojawiają się w tym trybie gry.

## Jak przebiega tura?

Kompas jest obracany, aby wskazać pierwszego gracza. Każdy z graczy wykonuje swoje ruchy, a następnie akcje (bitwy). Na koniec rundy każdy gracz otrzymuje złotą monetę za każdy punkt strategiczny, który kontroluje.

## Punkty strategiczne

Miasta, świątynie i czaszki piratów są punktami strategicznymi. Każdy punkt strategiczny zarabia jedną złotą monetę na turę. Zmieniają one kontrolę na koniec bitwy.

Kiedy gracz kontroluje wszystkie punkty strategiczne w tym samym kolorze, kontroluje obszar strategiczny. Wszystkie punkty strategiczne na kontrolowanym obszarze zarabiają dwie złote monety na turę zamiast jednej.

## Kupowanie

Każdy gracz może kupować karty co turę, bez konieczności przebywania w mieście.

Bonusy z tych kart mają zastosowanie do wszystkich jednostek posiadanych przez gracza.

Możliwe jest kupienie statku, który wystartuje w jednym z kontrolowanych przez gracza portów/miast za 6 złotych monet oraz żalogi za 3 złote monety.

Jednostka przybywa na planszę w jednym z miast kontrolowanych przez gracza, więc jeśli gracz nie kontroluje żadnego miasta, nie może rekrutować nowych jednostek, ale nadal może kupować karty.

## Ruchy

Każdy gracz może poruszyć wszystkie swoje grupy statków i żalogi do 6 kwadratów na turę (grupa to zestaw elementów dzielących to samo miejsce: maksymalnie 4 na kwadrat). Na przykład, gracz może przesunąć jedną ze swoich grup o 6 kwadratów lub 6 swoich grup o 1 kwadrat, wykorzystując cały wachlarz możliwości, jakie to daje.

Ruchy wykonuje się w taki sam sposób jak w «Mapie Skarbów Statkowej Przygody»: żaloga porusza się tylko po lądzie, a statek tylko po morzu. Kwadraty morskie z łodzią są równoważne z kwadratami lądowymi: żalogi mogą poruszać się po tych kwadratach.

## Bitwy

Tak samo jak w «Mapie skarbów z okrętową przygodą» z jednym dodatkiem: punkty strategiczne po zdobyciu działają jak statyczne statki i dlatego atakują statki przeciwnika kulami armatnimi na sąsiednich kwadratach (pod warunkiem, że użyjesz karty kuli armatniej do każdego ataku dystansowego, jednorazowe użycie).

Żaloga może atakować tylko w walce wręcz, podczas gdy statek może atakować w walce wręcz i na odległość (pod warunkiem, że posiada kartę kuli armatniej, jednorazowego użytku).

Kiedy kilka jednostek dzieli ten sam kwadrat (maksymalnie 4 na kwadrat), każda dodatkowa jednostka, która może atakować, przynosi premię +1 do rzutu kością. W przypadku zwycięstwa na kosztach jednostka jest usuwana, a rzuty kostkami są wznowiane do momentu, aż jeden z graczy będzie miał przewagę na danym placu.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy:

- gracz zostanie wyeliminowany
- gdy gracz kontroluje większość strategicznych obszarów.

Na koniec ostatniej rundy każdy gracz podlicza swoje punkty strategiczne (gdy kontroluje strategiczny obszar, każdy punkt strategiczny na tym obszarze liczy się podwójnie).

Gracz z największą liczbą punktów strategicznych wygrywa.

Jeśli jest remis w liczbie kontrolowanych punktów strategicznych, graczy rozdziela liczba posiadanych złotych monet.

