

• Ucieczka z Zatoki Piratów •

Ucieczka z Zatoki Piratów



Kooperatywna gra przygodowa ćwicząca pamięć dla 2-4 piratów w wieku od 5 do 99 lat.

Autor: Cyril Fay
Ilustracje: Claus Stephan
Czas rozgrywki: około 15 minut



Od niepamiętnych czasów piraci z całego świata opowiadają historię o złowrogim kapitanie.

Nazywano go Białobrodym, chyba nie muszę tłumaczyć dlaczego...

Legenda głosi, że zaraz po tym, jak ukrył w Zatoce Piratów swój cenny skarb, sztorm zatopił jego statek. Od tamtej pory duch pirata pilnuje złota i zamienia wszystkie żaglowce czyhające na jego skarb w statki widma.

Nieustraszony Kapitan Jacek wraz ze swoją załogą statku o nazwie "Ogórek morski" nie zamierza zrezygnować z cennego łupu...o nie! Żaden duch nie jest mu straszny! Kapitan Jacek i jego załoga zabierają skarb i szykują się do powrotu na statek... do stu zdechłych wielorybów? A co to? To duch Białobrodego lata dookoła statku, a zza horyzontu wylania się piracka flota widmo.

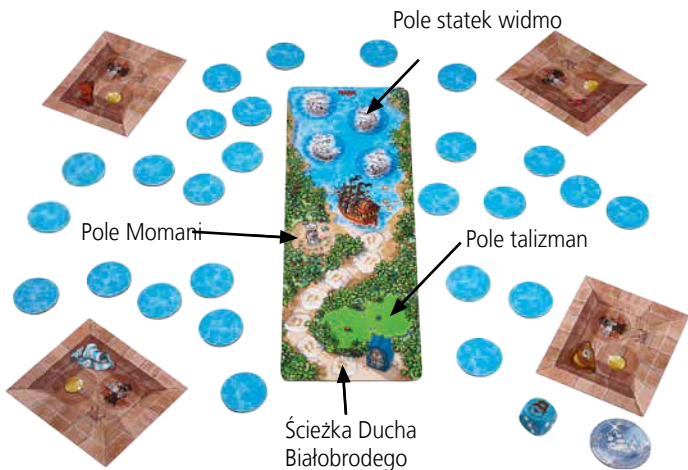
Czy macie w sobie na tyle sprytu, odwagi i szczęścia, aby pomóc Kapitanowi w pokonaniu floty widmo? Musicie być czujni i szybcy! Jeśli uda wam się uciec ze skarbem z Zatoki Piratów zostaniecie ogłoszeni najdzielniejszymi i najbogatszymi bohaterami siedmiu mórz.

Zawartość

- 1 plansza do gry Zatoka Piratów
- 1 figurka Ducha Kapitana Białobrodego
- 30 kart morze
- 1 moneta przeznaczenia
- 4 duże karty skrzynia skarbów
- 1 kostka do gry
- zestaw instrukcji do gry

Przygotowanie

Zatokę piratów (planszę) ułóżcie pośrodku stołu. Wymieszajcie karty morze i rozłóżcie zakryte dookoła planszy. Figurkę Ducha Kapitana Białobrodego ustawcie na polu startowym (patrz zdjęcie). Każdy z graczy układa przed sobą swoją skrzynię skarbów. Przygotujcie do gry kostkę oraz monetę przeznaczenia.



Rozgrywka

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który najlepiej wykona grymas straszego pirata.

Eksploatacja Zatoki piratów

W celu wywiezienia skarbu najpierw należy odnaleźć drogę wyjścia z zatoki. Rozpocznij od rzutu kostką.

Co pokazuje kostka?



- **Duch Kapitana Białobrodego**

O nie! Obudziłeś straszego ducha! Przesuń figurkę Ducha Białobrodego o jedno pole do przodu w stronę waszego statku.

- **1, 2, 3 oczka:**

Po cichutki poruszasz się po zatoce. Odkryj jedną, dwie lub trzy karty morze leżące obok siebie, w zależności od ilości oczek na kostce. Jak przystało na zgraną załogę możecie wspólnie ustalić, którą/ które karty morze odkryć.

Po odkryciu jednej, dwóch lub trzech kart morze wykonaj aktywności, które się na nich znajdują.

Szukanie monet z trupimi czaszkami oraz przepędzanie statków widmo

Siedem rodzajów kart morze przedstawia różne efekty specjalne i akcje:

Karta Morska otchłań

Wielka szkoda! Tu jest tylko woda, a w niej pływające ośmiornice i rybki. Zakryj kartę od nowa.



Moneta z trupią czaszką

Co za szczęśliwy traf! Odnalazłeś/aś monetę z trupią czaszką, która należy do Ducha Kapitana Białobrodego! W nagrodę weź ją i ulóż na odpowiednim polu w twojej skrzyni skarbów.



Uwaga: nie możesz posiadać więcej, niż jedną monetę z trupią czaszką. Jeśli w twojej skrzyni znajduje się już moneta z czaszką, nie pobieraj karty. Zakryj ją od nowa.

Armata widmo

Do przepędzenia statków widm będzie wam potrzebna specjalna armata. Armata widmo jest pilnie strzeżona przez załogę Ducha Białobrodego. Do odwrócenia uwagi załogi i zabrania armaty potrzebna wam będzie złota moneta z trupią czaszką.



Czy posiadasz w swojej skrzyni skarbów monetę z trupią czaszką?

Do stu zdechłych wielorybów! Użyj swojej monety! Odłóż ją do pudełka, a w zamian ulóż armatę widmo na odpowiednim polu w twojej skrzyni skarbów.

Nie posiadasz monety z trupią czaszką?

Szkoda, nie udało ci się odwrócić uwagi załogi strzegącej armaty i nie możesz jej zabrać. Zakryj kartę od nowa.

Uwaga: nie możesz posiadać więcej, niż jedną monetę z armatą widmo. Jeśli w twojej skrzyni znajduje się już armata widmo, nie pobieraj karty. Zakryj ją od nowa.

Statuetka Momani

Według wierzeń mieszkańców wyspy statuetka Bożka Momani chroni przed złem i przynosi bogactwo. Wam również zapewni ochronę przed duchami. Ulóż kartę przedstawiającą Momani na odpowiednim polu na



wyspie duchów. Karta pozostanie tam do momentu, aż ktoś zdecyduje się jej użyć. Na tym polu możecie ułożyć więcej kart ze statuetką Momani jedna na drugiej. Na przykład, jeśli nie poszczęści ci się w rzucie kostką i w nieodpowiednim momencie wylosujesz Ducha Kapitana Białobrodego, możesz użyć karty ze statuetką Momani. Kartę odłóż do pudełka i ponownie wykonaj rzut kostką.

Statek widmo

Zrobiło się niebezpiecznie. To moment, aby zmierzyć się z pirackim statkiem widmo.



Posiadasz armatę widmo?

Wspaniale! Możesz użyć armaty do odpędzenia statku widmo. Odłóż kartę do pudełka. Weź kartę ze statkiem widmo. Przykryj kartą (stroną z morzem do góry) jeden ze statków pirackich w zatoce.

Nie posiadasz armaty widmo?

W tym przypadku musisz zdecydować, czy stoczyć walkę, czy uciec.

- **Ucieczka:** wystarczy zakryć od nowa kartę ze statkiem widmo. Postarajcie się zapamiętać pozycję karty.
- **Walka:** weź do ręki monetę przeznaczenia i wyrzuć do góry. Którą stroną upadła?



Duch Kapitana Białobrodego

Co za pech! Tym razem poszczęściło się załodze Białobrodego. Przesuń figurkę Ducha Kapitana Białobrodego o jedno pole do przodu w stronę waszego statku.



Uciekający statek piratów:

Co za szczęście! Udało ci się przepędzić statek widmo. Weź kartę ze statkiem widmo. Przykryj kartą (stroną z morzem do góry) jeden ze statków pirackich w zatoce.

Talizman

Jeden z mieszkańców wyspy opowiedział wam o magicznym talizmanie, który ma moc przepędzania złych duchów. Połóż kartę z magicznym talizmanem na zielonym polu znajdującym się na wyspie.



Dwie odkryte karty tego typu możecie użyć do odpędzania Ducha Kapitana Białobrodego. Odłóż dwie karty do pudełka i cofnij o jedno pole do tyłu figurkę Ducha Białobrodego.

Wskazówka: : jeśli udało wam się zebrać dwie karty z talizmanem, ale figurka Białobrodego stoi nadal na polu startowym, nie możecie wykonać żadnego ruchu. Pozostawcie karty, użyjecie ich później.

Duch Kapitana Białobrodego:

O nie! Natknąłeś się na Ducha Kapitana Białobrodego. Przesuń jego figurkę o jedno pole do przodu, w stronę waszego statku.



Wskazówka: spróbujcie zapamiętać położenie karty z Duchem Kapitana Białobrodego, aby nie odkryć jej ponownie.

Po wykonaniu wszystkich aktywności z odkrytych kart morze, zakryj je ponownie.

Kolej gry przechodzi na następną osobę, która wykonuje rzut kostką.

Koniec

Wielka ucieczka z zatoki piratów dobiega końca, kiedy:

- uda wam się przepędzić cztery statki widma , zanim Duch Białobrodego dotrze na ostatnie pole swojej trasy.

Hurra! Jesteście zgraną bandą piratów i wspólnymi siłami pokonałście Białobrodego oraz jego załogę! Teraz spokojnie możecie wyruszyć w drogę powrotną do domu ze skarbem Kapitana Białobrodego.

lub

- duch Kapitana Białobrodego dotrze na ostatnie pole swojej trasy i zabierze skarb, zanim zdążycie przepędzić wszystkie statki.

Ups..niestety nie udało się! Nie wszystko stracone, już niedługo nowa załoga wyruszy do zatoki piratów po skarb. Spróbujcie jeszcze raz zmierzyć się z Duchem Kapitana Białobrodego i jego załogą.

Drogie dzieci i rodzice,

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry Haba się zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem. Na stronie www.haba.de/ersatzteile można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.