



KOSMICZNI PIRACI

INSTRUKCJA

Gra dla 3–5 graczy w wieku 8–108 lat

Autor gry: Reiner Knizia Ilustracje: Tomasz Jędruszek

Jesteś kapitanem przemierzającym niezbadane obszary galaktyki. Zdobądź jak najwięcej kosmicznych skarbów i zostań najstynniejszym piratem międzygwiazdnych szlaków!

ELEMENTY GRY

6 planet • 20 skarbów (po dwa z wartościami 1, 2, 6, 7 i po cztery z wartościami 3, 4, 5) • 40 kart piratów (po 8 dla każdego gracza) • 2 pionki statków z podstawkami • plansza statków (podpowiada, w którym kierunku ruszają się statki)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż **planszę statków** na środku stołu.
2. Dookoła planszy statków rozmieść **planety** (kolejność planet jest dowolna).
3. Ustaw **pionki statków** na odpowiednich planetach (na planecie pokazany jest statek, który powinien się na niej znaleźć).
4. Potasuj **skarby** i rozłóż je losowo na planetach.

Liczba skarbów na każdej planecie zależy od liczby graczy:

- 3** graczy po **2** na każdej planecie
- 4** graczy po **3** na każdej planecie
- 5** graczy po **4** na dowolnych dwóch planetach bez pionków i po **3** na pozostałych planetach.

Nie używane skarby odłóż do pudełka.

5. Podziel **karty piratów** według koloru. Każdy gracz bierze do ręki zestaw ośmiu kart w wybranym kolorze. Nie używane karty odłóż do pudełka. Karty trzymajcie w ręku w taki sposób, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.

Przykładowe przygotowanie gry dla 5 osób.



planeta

karty piratów

CEL GRY

Gracze będą starali się zdobyć cenne skarby. Każdy skarb wart jest odpowiednią liczbą punktów. Wygra gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów.

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na dwa etapy:

1. Wysyłanie piratów na planety.
2. Zdobywanie skarbów.

WYSYLANIE PIRATÓW NA PLANETY

Gracze po kolei wykonują swoją turę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

W swojej turze gracz wybiera **jedną dowolną** kartę z ręki i dokłada ją do **dowolnie wybranej** planety. W ten sposób buduje swoją siłę na tej planecie.

Uwaga! Karta dokładana jest do planety obrazkiem do dołu! Przeciwnicy nie widzą więc, jaki pirat się na niej znajduje.



W następnej swojej turze gracz może dołożyć kartę do tej samej planety lub innej. Na jednej planecie może być dowolna liczba kart.

Odwracanie kart

Gdy gracz dokłada kolejną kartę do danej planety (obrazkiem do dołu) – odwraca obrazkiem do góry kartę wcześniej dołożoną. Tak więc, tylko ostatnia karta leży obrazkiem do dołu.



Teleport



To pułapka, która służy do eliminacji pirata przeciwnika. Jest dokładany do planety na tych samych zasadach, co karty piratów.

Gdy gracz obróci kartę z teleportem – odkłada go do pudełka wraz ze swoją, właśnie dołożoną kartą (nawet jeśli to także był teleport).

Gracz nie pokazuje innym, jaką kartę stracił.



Pionki statków



statek handlowy



statek piracki



Jeżeli gracz odwrócił kartę na planecie, na której stoi pionek statku, musi go przemieścić na sąsiadującą planetę zgodnie z poniższymi zasadami:

- Statek handlowy porusza się **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**.
- Statek piracki porusza się **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara**.
- Gdy na planecie znajdują się oba pionki – **każdy** przemieszcza się w odpowiednim kierunku.
- Gdy gracz odwrócił kartę z **teleportem** – statki się **nie przemieszczają**.

ZDOBYWANIE SKARBÓW

Zdobywanie skarbów następuje gdy:

- Któryś z pionków statków wróci na planetę, z której startował na początku gry.
- Wszyscy gracze wyłożył wszystkie swoje karty.

Wszystkie karty na stole leżące obrazkami do dołu są odwracane. Gracze porównują swoją siłę na każdej planecie osobno.

Siła = suma wartości wszystkich kart gracza na danej planecie.

Gracz z **największą siłą na planecie** pierwszy wybiera skarb, który się na niej znajduje, i kładzie go przed sobą. Następnie drugi najsilniejszy gracz wybiera skarb, i tak dalej.

Gdy wszystkie skarby na wszystkich planetach zostaną zabrane, następuje podliczenie punktów.

Pozostałe zasady zdobywania skarbów:

- Karty z **teleportem** mają wartość „0” podczas zdobywania skarbów – należy odłożyć je do pudełka.
- Gdy na planecie jest mniej skarbów niż graczy, najsłabszy nie zdobędzie skarbów!

- Skarby na planecie, na której znajduje się **pionek statku pirackiego**, odkładane są do pudełka – załoga statku zagarnia je dla siebie! ❌
- **Statek handlowy** jest traktowany jak skarb o wartości 10.
- Gdy jest więcej skarbów niż graczy na danej planecie, wszystkie nadmiarowe skarby zdobywa gracz z największą siłą na tej planecie.
- Gdy tylko jeden gracz ma swoich piratów na planecie, zdobywa wszystkie skarby, które się na niej znajdują.
- W razie remisu pierwszeństwo wyboru skarbu ma gracz z większą siłą na sąsiadującej planecie (w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara). Jeżeli nadal jest remis, należy sprawdzać kolejne planety (dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek) aż do rozstrzygnięcia.

Przykład zdobywania skarbów na jednej z planet.

Gracz zielony ma dwóch piratów na tej planecie i jest najsilniejszy (siła: 7 + 3 = 10). Bierze statek handlowy, który ma wartość 10.

Gracz żółty jest następny w kolejności (siła: 6). Wybiera skarb z wartością 5.

Gracz fioletowy jest najsłabszy (siła: 1). Wybiera jako ostatni skarb z wartością 4.

Został jeden skarb i nie ma więcej graczy na tej planecie. Ponieważ zielony gracz jest najsilniejszy, to on zabiera pozostały skarb.

PODLICZENIE PUNKTÓW I KONIEC GRY

Każdy sumuje punkty na zdobytych przez siebie skarbach.
Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.
W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył więcej różnych skarbow (należy pamiętać, że statek handlowy jest traktowany jak skarb).



Gracz sumuje punkty na swoich skarbach. Zdobywa w sumie 20 punktów i ma 4 różne skarby.



Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Tomasz Jędruszek

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl



krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

© Dr. Reiner Knizia 2014
© Egmont Polska Sp. z o.o. 2014