

Galeone Galeotto! (VON EZIO BORCIANI)

Wciel się w siejącego grozę pirata i wyzwij swoich przyjaciół na pojedynek do ostatniego żagla.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Dla każdego gracza przygotuj: 1 galeon, 6 kart piratów (po jednym z każdego koloru), 6 kart dział (po jednym z każdego koloru), 6 kart trafień do oznaczenia zniszczeń na statkach.

PRZEBIEG GRY:

Każdy gracz kładzie swój galeon przed sobą. Gracze oddają wszystkie swoje 6 kart piratów do wspólnej puli. Po ich wymieszaniu układa się je w kilku rzędach zakryte na środku stołu. Tak powstaje pula kart piratów.

Potem zbiera się od każdego gracza karty dział, miesza i układa zakryte na środku stołu tworząc pulę kart dział.

Zaczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W jej pierwszej części gracze werbują załogę, dopiero potem mogą rozpocząć ostrzał wrogich statków.

A. WERBOWANIE ZAŁOGI!

Gracze kolejno odkrywają karty piratów z puli i kładą je odkryte na swój galeon (1). Jeśli gracz odkryje kartę pirata w kolorze, który już posiada na swoim statku, odkłada ją zakrytą z powrotem w to samo miejsce. Gdy gracz ma już 4 piratów w różnych kolorach na swoim statku (2), oznacza to, że skompletował już swoją załogę i może od następnej tury rozpocząć ostrzał wrogich statków (3).

B. OGNIA!

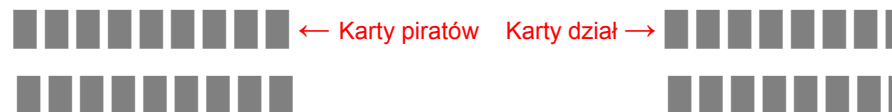
(3) Każdy gracz, który skompletował swoją załogę (4 piratów w różnych kolorach), odkrywa z puli jedną kartę dział i strzela w żagiel dowolnego wrogiego statku. Może strzelać tylko w żagiel w kolorze wskazywanym przez wylosowaną kartę dział. Na przepierzony żagiel kładzie się kartę trafień. Taki żagiel nie może już być ponownie ostrzeliwany.

TRAFIONY ZATOPIONY!

Gdy wszystkie żagle danego galeonu zostaną trafione, statek tonie, a jego właściciel odpada z gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako ostatni pozostanie na wodzie.

PRZYKŁADY:

Karty piratów i karty dział leżą zakryte na środku stołu.



Andrea



Andrea



Andrea

1: Andrea (czyli: Andrzej) odkrywa zieloną kartę pirata i kładzie ją na swoim galeonie. W ten sposób zwerbował pierwszego pirata do swojej załogi! Teraz kolej na następnych graczy i wszystkie dzieci w każdej swojej turze ciągną po jednej karcie pirata, aż skompletują swoje załogi.



2: W czwartej rundzie Andrea odkrywa z puli żółtą kartę pirata i w ten sposób jej załoga jest w komplecie. Od następnej swojej tury może rozpocząć ostrzał wrogich galeonów za pomocą kart dział.



3: Gdy nadchodzi jego tura Andrea odkrywa z puli kartę z zielonym działem i decyduje, że chce ostrełać galeon Barbary. Jej żagiel zostaje trafiony, więc Barbara kładzie a niego kartę trafień.



Barbara

