

## Piraci HEXXI –

Gra opiera się na problemie współczesnego piractwa u wybrzeży Afryki.

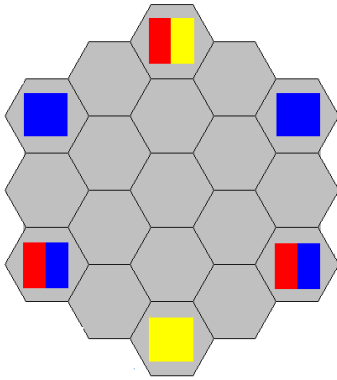
Każdy z graczy posiada taki sam zestaw 12 żetonów, który zawiera zarówno statki handlowe, łodzie piratów jak i okręt sił rządowych. Celem graczy jest przedarcie się swoimi statkami na drugą stronę planszy-w stosunku do swojej bazy, złapanie jak największej liczby piratów innych graczy, oraz porwanie ich statków „swoimi” piratami.

**Elementy gry-** plansza, żetony- po 13(+1) na gracza (6 rejs,3 statki,2 piraci, okręt i baza + żeton pomocniczy).

Na każdym żetonie jest wskazana jego wartość: **Rejs-1, Statek-2, Piraci-3, Okręt-6.**

Ma to znaczenie tak przy punktacji, jak i przy podliczaniu inicjatywy.

**Początek rozgrywki-** W zależności od liczby graczy (2-4)rozstawia się ich bazy na polach przy odpowiednich rogach planszy (2-żółte, 3-czerwone,4-niebieskie). Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz.



### Przebieg gry:

Gra podzielona jest na 3 tury, a każda z nich na 3 kolejno występujące fazy:

#### I-faza rozstawiania.

W tej fazie gracze po kolei dokładają po jednym żetonie. Kładą je na planszy, albo na polu inicjatywy- **wydzielone** miejsce obok planszy.

Robią to rewersem do góry, nie pokazując żetonu innym graczom.

Kiedy na planszy nie będzie już miejsca(na każdym polu może być tylko 1 żeton), albo wszystkim graczom wyczerpią się żetony, przechodzimy do fazy konfrontacji.

Jeżeli gracz ma jeszcze żetony a na planszy nie ma już miejsca, kładzie je na polu inicjatywy.

Jeżeli gracz nie ma już żetonów a żadnego nie położył na polu inicjatywy musi tam przełożyć jeden żeton z planszy. Przed fazą konfrontacji żaden z graczy nie może posiadać żetonów.

#### Wywiad.

W swojej kolejce gracz, zamiast dokładać żeton może skorzystać z **wywiadu**.

Wskazuje żeton przeciwnika, który ma być odkryty, po czym odkrywa własne żetony już będące na planszy lub odkłada do puli inicjatywy (jawnie) te jeszcze niewykorzystane. Ich łączna wartość musi być równa lub większa wartości odkrytego żetonu przeciwnika.

Odkrycie okrętu- 6 - wymagałoby np. odkrycia piratów-3 na planszy i odłożenia 3 żetonów rejsu-1. Jeżeli gracz nie jest w stanie spełnić tego warunku, otrzymuje punkty karne-w ilości brakującej wartości- nawet gdyby prowadziły go do wyniku poniżej zera.

## II-faza konfrontacji

### Wstęp.

Na początku tej fazy odkrywa się żetony na polu inicjatywy- sprawdzając kolejność gry w fazie konfrontacji. Polega to na zsumowaniu wartości żetonów każdego z graczy i ustaleniu kolejności gry wg. wysokości sumy (od najwyższej). Jeżeli jest remis, gracze, których dotyczy licytują zdobytymi punktami. Czynią tak aż do rozstrzygnięcia, mogą przekroczyć ilość posiadanych punktów. Po ustaleniu inicjatywy, należy położyć żetony pomocnicze każdego z graczy w linii, tak by obrazowały kolejność rozgrywki (będzie ona **właściwa** także dla **następnej fazy rozstawiania**). Następnie odkrywa się wszystkie żetony na planszy.

### Rozgrywka.

W ustalonej inicjatywą kolejności gracze wykonują **po 1 akcji** do czasu aż będzie to niemożliwe. Gracz ma prawo spasować, mając jeszcze możliwość ruchu. **Nie dotyczy** to sytuacji możliwych **ataków na własne żetony**. Wtedy spasować można dopiero po wykonaniu wszystkich takich ataków. Warunkiem koniecznym wykonania jakiegokolwiek akcji jest posiadanie połączenia, używanego żetonu, z **bazą własną (piraci)** bądź **bazą przeciwnika (okręt)** lub **dowolną bazą (statki)**. Połączenie może być bezpośrednio, poprzez sąsiedowanie jednostki z żetonem bazy, albo poprzez sąsiadujące z nią (i ze sobą) kolejne żetony-**rejs**. Warunek ten **MUSI** być spełniony tylko **PRZED** wykonaniem akcji. Nie ma znaczenia do którego gracza żetony **rejs** należą.

### Akcje.

Wykonujemy żetonami **naszych** jednostek (okręt, statek, piraci), oraz bazy.

W nawiasach wskazano jednostki, jakimi można daną akcję wykonać.

### Akcje ruchu:

Pozwalają przemieszczać żetony naszych jednostek na planszy. Można się przemieszczać tylko na pola puste, albo zajęte przez żetony rejs (także, jeśli jest to inny ruch niż **rejs**). Żetony używane **pomocniczo** podczas ruchu, mogą należeć **do każdego z graczy**.

**-rejs-**(wszystkie jednostki) przemieść żeton na pole z żetonem rejsu (zdejmujemy go i oddajemy właściwemu graczowi).

**-konwój-**(statek) przeskocz na drugą stronę innego statku(w linii prostej), albo okrętu.

W tym drugim przypadku można wybrać 1 z 3 pól, po przeciwnej stronie okrętu, na którym kładziemy żeton statku.

**-eskorta-** (okręt) przeskocz przez statek albo okręt, można położyć żeton okrętu na dowolnym polu przylegającym do statku/okrętu (nie tylko po przeciwnej stronie). Jeżeli z danym polem sąsiaduje też inny statek/okręt, oraz zachowany jest warunek posiadania połączenia z bazą, można w ramach tej akcji dokonać kolejnego ruchu eskorta (nawet kilkakrotnie).

### Akcje ataku:

Polegają na zdejmowaniu żetonów jednostek z planszy. Jest to punktowane podwójnie w następnej fazie. Jeżeli gracz zbija własne jednostki, nie otrzymuje za nie punktów.

**-porwanie-** (piraci) zdejmij sąsiadujący żeton statku. Jeśli nie możesz wykonać innej akcji zdejmujesz także żeton własnego statku. Nie można wykonać tej akcji, jeśli żeton statku znajduje się na polu obok żetonu okręt.

**-przechwycenie** -(okręt) zdejmij sąsiadujący żeton piratów. Jeśli nie możesz wykonać innej akcji zdejmujesz także własny żeton piratów. Nie można wykonać tej akcji, jeśli żeton piratów znajduje się na polu obok żetonu baza.

**-zasadzka**-(baza) zdejmij sąsiadujący żeton okrętu. **Warunkiem** jest utworzenie przez bazę, atakowany okręt i żeton piratów dowolnego gracza **linii prostej**. Jeśli nie możesz wykonać innej akcji zdejmujesz także żeton własnego okrętu. Nie można wykonać tej akcji, jeśli żeton okrętu znajduje się na polu obok drugiego żetonu okręt.

**-odbicie**-(okręt). Jeżeli w tej samej fazie konfrontacji (niekoniecznie „kolejce”), w której został porwany statek, okręt gracza, którego statek został porwany znajdzie się na polu obok bazy gracza, który dokonał porwania, może dokonać odbicia. Należy pamiętać, że jest to odrębna akcja i nie można jej wykonać zaraz po ruchu. Porwany statek wraca do właściciela.

**-statek pułapka**-(statek) zdejmij sąsiadujący żeton bazy. **Warunkiem** jest utworzenie przez atakowaną bazę, statek i okrętu dowolnego gracza **linii prostej**. Jeśli nie możesz wykonać innej akcji zdejmujesz także własny żeton bazy. Nie można wykonać tej akcji, jeśli żeton bazy znajduje się na polu obok żetonu piraci. Utrata bazy uniemożliwia wykonywanie akcji piratami w tej turze.

### III. Faza punktowania-

-Gracze otrzymują punkty za każdy posiadany na planszy statek, piratów i okręt.

Liczy się ich łączna wartość wg. klucza statek-2,piraci-3, okręt-6 (max 18).

- Jeśli statek stoi przy jednej z dwóch krawędzi planszy, po przeciwnej stronie od bazy gracza punkty liczymy potrójnie (6). Żeton ten wraca do gracza.

-Za każdy porwany statek, przechwyconych piratów lub okręt złapany w zasadzkę dostajemy wartość punktową x2.

-Za zdobytą bazę otrzymujemy 10 punktów. Żeton statku wraca do gracza. Nie doliczamy wtedy punktów za krawędź.

Od obliczonej sumy odejmujemy 20 punktów. Wynik zapisujemy na kartce.

Żetony zdjęte z planszy wracają do właścicieli.

Zdobyte bazy wracają na swoje miejsca, na planszy.

### Zwycięstwo.

Wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów po 3 turach gry.

### Przykłady- poniżej:

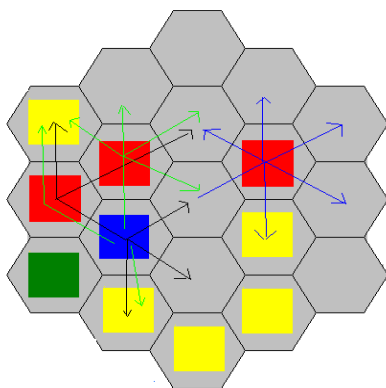
#### I. Ruch.

Czarne strzałki obrazują ruch statku (kwadrat czerwony), zielone i niebieskie okrętu (kwadrat niebieski). Zielony kwadrat to baza, z którą kontakt bezpośredni lub poprzez żetony rejsu (kwadraty żółte) stanowi wymóg wykonania ruchu żetonami jednostek. Kwadrat bazy jest traktowany jako właściwy tak dla statku jak i okrętu, musi być to więc baza jednego z przeciwników gracza, nie byłaby więc właściwa przy wykonywaniu ruchu piratami.

**Dostępne ruchy statku:** ruch rejs- wejście na żółty żeton-rejs, oraz 2 ruchy konwój: w wersji przez statek- też czerwony, tylko w linii prostej, oraz przez okręt, na dowolne z 3 pól po „drugiej stronie” żetonu okręt. W przypadku, gdy statek kładziemy na żetonie rejs, jest on zdejmowany (tak jak przy normalnym ruchu rejs).

**Dostępne ruchy okrętu:** ruch rejs- wejście na żółty żeton-rejs, oraz 2 ruchy eskorta.

Pierwszy przez jeden z 2 sąsiednich statków, oraz drugi (niebieskie strzałki) pod warunkiem że gracz pierwszy ruch eskorta zakończył na centralnym polu planszy- wymagane połączenie z bazą.



## II. Akcje.

Kropeczki w górnych rogach kwadratów oznaczają przynależność żetonów do graczy: Białego, czerwonego i czarnego. Pozostałe kropki wskazują graczy „używających” bazy.

**-Czarna kreska-** to porwanie statku dokonane przez czarnego gracza. Wymagane jest połączenie do własnej bazy.

**-Żółta kreska-** baza czerwonego gracza dokonuje zasadzki na okręt. Służy mu do tego żeton piratów gracza czarnego.

**-Biała kreska-**przechwycenie piratów przez białego gracza, jest możliwe dzięki połączeniu z bazą gracza czarnego, która może być bazą dla okrętów innych graczy.

**-Czerwona kreska-** odbicie statku przez czerwonego gracza, tu baza piratów, z której statek jest uwalniany służy jednocześnie za bazę atakującego okrętu. Jediną obroną mogłaby być zasadzka, ale piraci zostali przechwyceni. Nawet gdyby do przechwycenia nie doszło okręt odbijający gracza czerwonego jest zabezpieczony przez okręt gracza białego.

