

Słony okup

Tematyka

W grze Słony okup gracze wcielają się w szefów prowadzących szemraną działalność firm konsultingowych. Oficjalnie zajmują się one odzyskiwaniem statków porwanych przez piratów u wybrzeży Somali. W rzeczywistości każda z firm kontroluje również bandy pirackie porywające statków dla okupu. Krociowe zyski jakie przynoszą właścicielom te przedsięwzięcia są jednak zagrożone - armatorzy się niecierpliwią, coraz więcej statków omija zachodnie wybrzeża Afryki szerokim łukiem. Czasy pirackiego prosperity się kończą. Firma, która zdoła przekonać opinie publiczną, że jest najbardziej godna zaufania ma szansę zostać oficjalnym negocjatorem morskim przy ONZ i uzyskać olbrzymie środki finansowe. Konkurencja jednak nie śpi ... kolejne tankowce padają łupem piratów!

Słony okup to gra licytacyjna dla 3-4 a(r)matorów piractwa, zmuszająca graczy do rozważnego dysponowania zasobami finansowymi, prestiżem oraz siłami wojskowymi (piratami), aby zdobyć największy rozgłos i ostatecznie zwyciężyć w rozgrywce. Początkowo każdy z graczy kontroluje flotę porwanych tankowców. W swojej turze gracz wystawia jeden z nich do licytacji. Pozostali gracze mają wtedy szansę w otwartej licytacji "wyswobodzić" porwany statek zdobywając szacunek wśród armatorów, mogą używać do tego kombinacji posiadanych zasobów (pieniędzy, prestiżu oraz piratów). Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwięcej prestiżu na koniec rozgrywki.

Elementy

- **Pieniądze (20 na gracza)** - Niezbędne do opłacenia okupu morskim bandytom
- **Prestiż (notowany na torze prestiżu na planszy)** - Poważanie zarówno przez porządnych obywateli jak i wśród morskich szumowin. Można go użyć do zmniejszenia żadanego okupu, natomiast odpowiednio nagłośnione uwolnienie zakładników zapewnia jego wzrost! Wygrywa ten, kto zyska największy prestiż.
- **Antyterroryści/Piraci (10 na gracza)**. Siły przymusu bezpośredniego, których można użyć zarówno do odbicia porwanego statku, jak i do odparcia takiego.
- **Statki: (5 w jednym kolorze dla każdego gracza)** - jeden z nich jest używany do zaznaczenia pozycji gracza na torze prestiżu pozostałe to flota porwanych tankowców.
- **Plansza:**
 - tor punktacji
 - akweny
 - tor żeglugi - prostokątne pole podzielone na wiersze i kolumny, zawiera:
 - wartości punktów prestiżu dla kolumny i wiersza

- karę za wysadzenie statku przez piratów
- koszt wystawienia statku do licytacji



INSTRUKCJA

Przygotowanie do gry:

Gracze umieszczają plansze między sobą. Każdy otrzymuje sześć znaczników statków w wybranym przez siebie kolorze, a następnie umieszcza jeden z nich na polu oznaczonym numerem 10 na torze prestiżu. Ponadto każdy otrzymuje 20 znaczników pieniędzy oraz 10 żetonów piratów. Gracz, który jako ostatni dopuścił się aktu piractwa zostaje pierwszym graczem i otrzymuje znacznik pirata i do końca tej tury jest **Piratem** (można ustalić pierwszego gracza losowo).

Przebieg gry:

"Słony okup" odbywa się w szeregu tur składających się z następujących faz:

- Faza pirata
- Faza licytacji

- **Faza punktowania**

Następnie znacznik pirata przechodzi do gracza siedzącego po lewej stronie osoby aktualnie go posiadającej i rozpoczyna się następna tura.

Szczegółowy opis faz gry:

Faza pirata - dotyczy tylko Pirata:

- Gracz wystawia jednego ze swoich jeszcze niewprowadzonych do gry statków na plansze. Umieszcza statek na polu oznaczonym cyfrą "0" na jednej z trzech kolumn ponosząc opłatę: w kolumnie niebieskiej 0, czerwonej 1, a w białej 3 Pieniądze. Opłatę odkłada się poza obszar gry.
- Następnie wyznacza jeden ze swoich statków znajdujących się na planszy do licytacji.

Faza licytacji:

- Licytację prowadzi się podając **sumę** surowców (nie podaje się ich typu!) jaką gracz skłonny jest zapłacić za "oswobodzenie" statku.
- Rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie pirata, może on jako pierwszy złożyć ofertę lub spasować.
- W kolejności wskazówek zegara każdy gracz musi albo podbić stawkę albo spasować (UWAGA: Pirat nie bierze udziału w licytacji). Po spasowaniu można powrócić do licytacji w następnym obiegu. Licytacja kończy się wyłonieniem zwycięzcy (**Negocjatora**) lub spasowaniem wszystkich.
- Negocjator wybiera, jakie surowce i w jakiej ilości złożą się na wylicytowaną przez niego sumę. *PRZYKŁAD: Roger w fazie licytacji zaofiarował 5 za oswobodzenie statku znajdującego się w czerwonej kolumnie na polu w rzędzie 3, który został wystawiony do licytacji przez Francisca w fazie pirata. Po tym jak wszyscy gracze spasowali wybiera 3 żetony pieniędzy, 1 punkt prestiżu oraz 1 żeton piratów jako surowce, którymi zamierza wyswobodzić statek.*
- Pirat może przyjąć ofertę lub ją skontrolować. Jeżeli decyduje się przyjąć, otrzymuje wszystkie żetony pieniędzy, jakie zaofiarował Negocjator. Ten ostatni przesuwa się w dół na torze prestiżu o liczbę zaproponowanych punktów prestiżu oraz odkłada na bok zaproponowaną liczbę żetonów piratów. *Kontynuując powyższą sytuację zakładamy, że Francis zgodził się na ofertę Rogera, otrzymuje on proponowane 3 żetony pieniędzy. Następnie Roger cofa się o jedno pole na torze prestiżu oraz odrzuca jeden znacznik piratów. Dopiero teraz Roger może zyskać prestiż za wyswobodzony statek.*
- Jeżeli Pirat nie jest zadowolony z oferty, jaka została mu złożona może ją skontrolować wysyłając dodatkowe jednostki piratów na statek - robi to wydając znaczniki piratów. Za każdy wydany znacznik piratów Negocjator musi dopłacić piratowi dodatkowo (do już zaproponowanych surowców) 1 znacznik pieniędzy. Jeżeli nie chce lub nie może dopłacić statek pozostaje na planszy. Wszystkie zalicytowane przez niego surowce wracają do niego, natomiast żetony piratów zagrane przez pirata zostają odłożone poza pole gry. *Zalóżmy, że w powyższej sytuacji Francis nie jest zadowolony z oferty, Rogera, decyduje się, więc wydać 2*

znaczniki piratów aby podbić cenę. Roger może w tej chwili albo zrezygnować i odzyskać zaliczowane surowce lub dopłacić dodatkowe 2 znaczniki pieniędzy Francisowi i oswobodzić statek zyskując za niego punkty prestiżu.

Faza punktowania statków

- Jeżeli licytacja nie zakończyła się sukcesem (nikt nie był zainteresowany statkiem bądź oferta wygrywającego została skutecznie skontrolowana) statek, który był jej przedmiotem przesuwa się o jedno pole w przód. Jeżeli znajduje się on na ostatnim możliwym polu, zostaje zatopiony przez niemogących się doczekać okupu piratów (jest usuwany z gry) w takim przypadku wszyscy gracze poza Piratem tracą 4, 5 lub 7 punktów prestiżu w zależności od kolumny, w której znajdował się statek (4 w niebieskiej, 5 w czerwonej oraz 7 w białej).
- W przeciwnym wypadku Negocjator przekłada oswobodzony statek do własnego akwenu o kolorze identycznym do kolumny, z której został on zdjęty.
- Otrzymuje liczbę punktów prestiżu zależną od kolumny oraz rzędu, w której znajdował się wylicytowany statek:

$$\text{Punkty Prestiżu} = \text{Punkty za kolumnę} + \text{Punkty za wiersz}$$

- *Kontynuując rozważania założmy że Roger wygrał licytację o statek znajdujący się w czerwonej kolumnie w drugim wierszu. Otrzymuje on podczas fazy podliczania 2 punkty prestiżu za kolumnę oraz 3 punkt za wiersz. W sumie daje to 5 punktów, ponadto Roger ma teraz kolejny statek w swoim czerwonym akwenu.*
- W tym momencie gracz ten może również otrzymać jedną premię za zgromadzone w swoich akwenach statki. Dostępne są dwie premie: za monopol oraz za różnorodność. Aby otrzymać premie za monopol gracz odkłada (poza pole gry) 3 statki z jednego ze swoich akwenów oraz otrzymuje natychmiast 8 punktów prestiżu. Aby otrzymać premie za różnorodność gracz odkłada po jednym ze statków z każdego z 3 swoich akwenu otrzymując 10 punktów. *Roger po wygraniu powyższej licytacji ma w swoich akwenach odpowiednio: w niebieskim jeden statek, w czerwonym trzy statki (łącznie z tym właśnie oswobodzonym) oraz jeden w białym. Staje, więc przed decyzją: albo odłożyć 3 statki z czerwonego akwenu za 8 punktów albo po jednym z białego, czerwonego oraz niebieskiego za 10 punktów (decyzja może nie być oczywista i zależy w dużej mierze od sytuacji na planszy).*

Zakończenie gry:

W momencie, w którym żaden z graczy nie posiada już ani jednego statku w swoim kolorze (wszystkie zostały oswobodzone lub zatopione) gra się kończy. Zwycięzcą zostaje osoba której znacznik znajduje się najdalej na torze prestiżu. Remisy rozstrzygane są sumą pozostałych surowców.