

Los Piratos

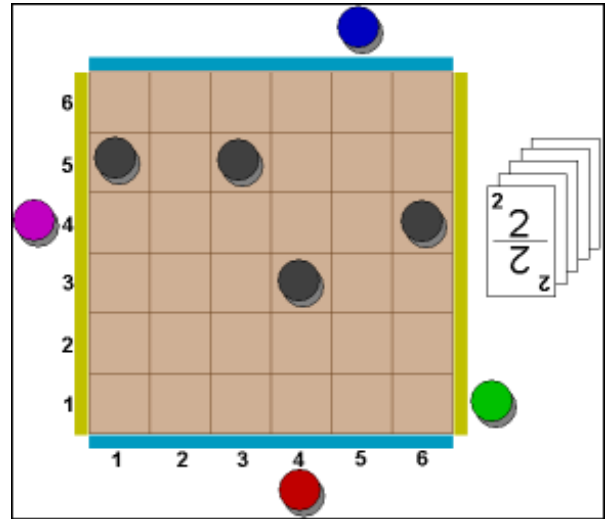
Wstęp

Na planszy symbolizującej morze u wybrzeży Afryki pojawiają się statki pirackie. Gracze stają się kapitanami okrętów wojennych, których celem jest szybkie dopłynięcie do statku pirackiego. Im więcej udanych akcji odstraszenia piratów tym więcej punktów dla gracza. Komu uda się, jako pierwszemu, zdobyć pięć punktów ten wygrywa.

Ilość graczy: 2 do 4

Elementy

- Plansza morza składająca się z obszaru 6x6 pól. Na brzegu oznaczone są pola w dwóch kolorach (kolumny w jednym kolorze, rzędy w drugim).
 - Czarne znaczniki statków pirackich.
 - Znaczniki okrętów wojennych w czterech kolorach, po jednym dla gracza.
 - Dwie kostki K6 w różnych kolorach odpowiadających kolumnom i rzędom na planszy.
 - Karty z oznaczeniami odległości.
- Na karcie znajduje się oznaczenie 1,2 lub 3.
- Znaczniki punktów.



Przygotowanie rundy

W każdej rundzie graczem rozpoczynającym jest kolejny gracz siedzący po lewej stronie. W pierwszej rundzie rozpoczyna najmłodszy gracz.

Każdy ustawia swój znacznik okrętu wojennego obok dowolnie wybranego pola przy jednym z brzegów planszy (gracz rozpoczynający rundę jako pierwszy). Na jednym brzegu może się znaleźć tylko jeden okręt.

Gracze rzucają dwoma kostkami i stawiają na planszy po jednym statku pirackim na polu określonym przez cyfry na kostkach w kolorze kolumn i rzędów.

Każdy gracz losowo otrzymuje pięć kart.

Przebieg rundy

Gracz rozpoczynający rundę jako pierwszy wykonuje ruch swoim okrętem wojennym, następnie pozostali w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz wybiera jedną z posiadanych kart i wykonuje ruch w linii prostej dokładnie o ilość pól podaną na karcie. Jeśli na drodze napotkany zostanie inny okręt zostaje on przepchnięty w tym samym kierunku. Jeśli okręt gracza dotrze do jednego ze statków pirackich zabiera go z planszy i otrzymuje jeden znacznik punktów zwycięstwa. Po wykonaniu ruchu karta zostaje odłożona.

Gracze kolejno wykonują po jednym ruchu, aż do wyczerpania kart lub usunięcia wszystkich statków pirackich z planszy.
Po zakończeniu rundy rozpoczyna się kolejna od ponownego rozstawienia okrętów wojennych na brzegach planszy.

Zakończenie

Gracz, który jako pierwszy odstraszy pięć statków pirackich (jako pierwszy zdobędzie piąty punkt zwycięstwa) zwycięża grę.
W grze dwuosobowej gracze mogą wykorzystywać po dwa okręty wojenne. Ruch wykonywany może być dowolnym z tych dwóch okrętów.