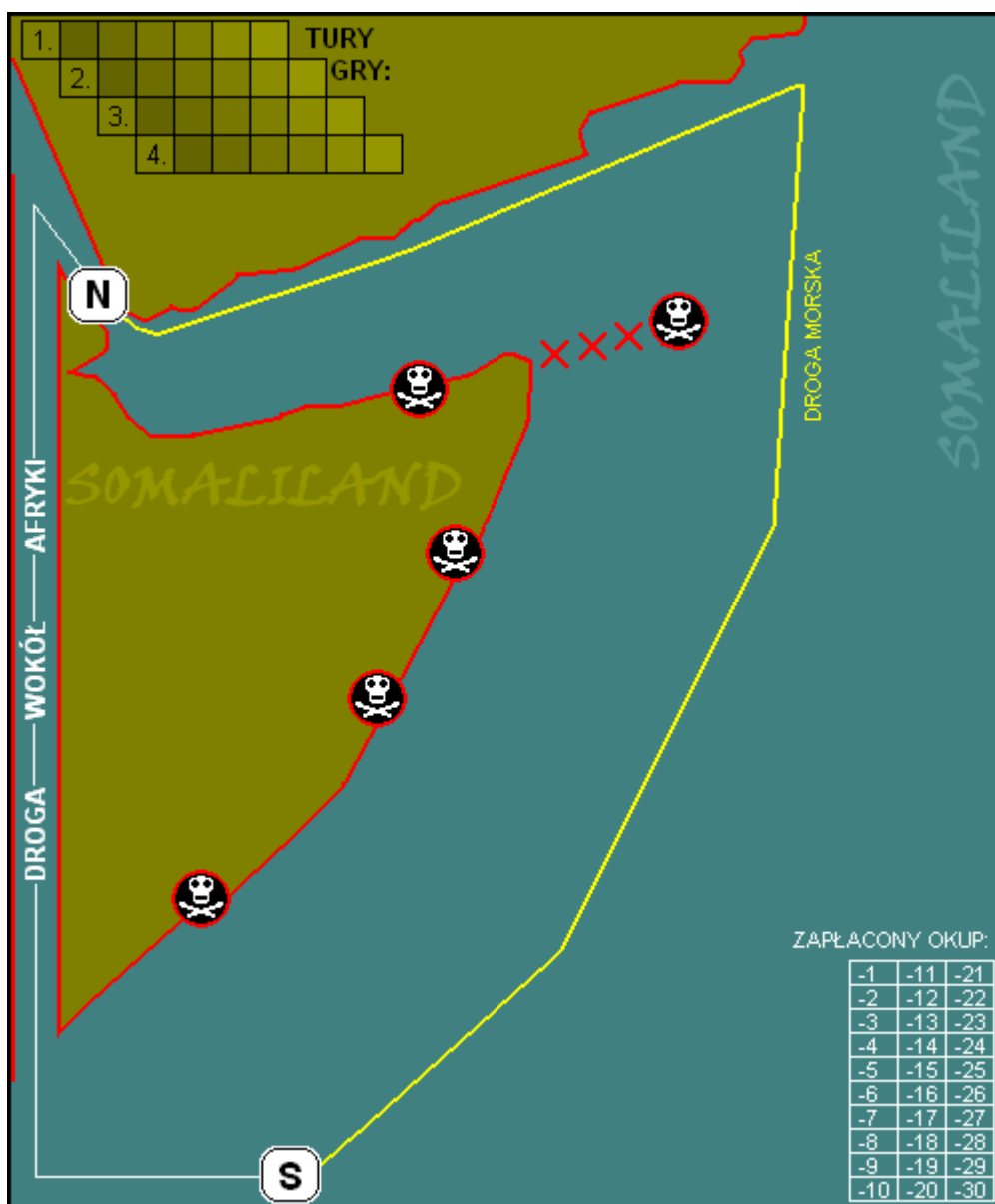


# SOMALILAND

W grze „SOMALILAND” gracze wcielają się w armatorów posyłających statki po trasie morskiej wokół Somalii. Każdy z nich dysponuje tą samą ilością statków o tej samej wielkości, ale realizują różne kontrakty. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów zwycięstwa. Jest to gra zręcznościowa wzbogacona o różne warianty strategii i niewielki współczynnik losowy.

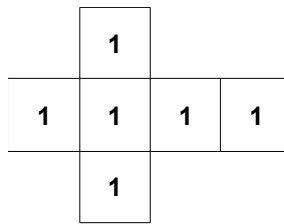
## ELEMENTY GRY:

- Plansza o wymiarach: 75 cm na 90 cm (mniej więcej):

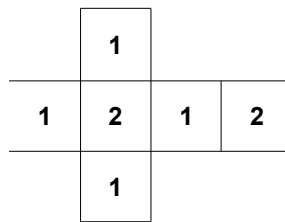


- znacznik tury gry;
- linijka;
- znaczniki punktów w kolorach graczy (czerwony, zielony, żółty i niebieski)

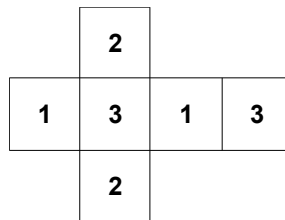
- po 6 kości w kolorach graczy (symbolizujących statki o różnej wyporności):
  - dwie kości k6 o sumie oczek 6 i układzie:



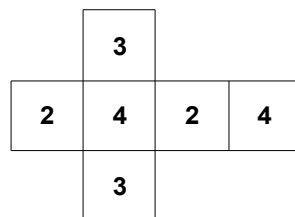
- jedna kość k6 o sumie oczek 8 i układzie:



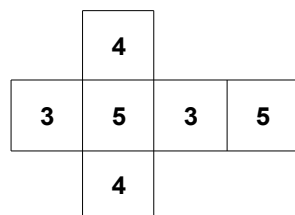
- jedna kość k6 o sumie oczek 12 i układzie:



- jedna kość k6 o sumie oczek 18 i układzie:



- jedna kość k6 o sumie oczek 24 i układzie:



– 36 kart kontraktów (określają one wartość ładunku, który musi zostać przewieziony oraz kierunek przewozu):

30	na Północ	30	Na Południe
32	na Północ	32	Na Południe
34	na Północ	34	Na Południe
36	na Północ	36	Na Południe
38	na Północ	38	Na Południe
40	na Północ	40	Na Południe
42	na Północ	42	Na Południe
44	na Północ	44	Na Południe
46	na Północ	46	Na Południe
48	na Północ	48	Na Południe
50	na Północ	50	Na Południe
52	na Północ	52	Na Południe
54	na Północ	54	Na Południe
56	na Północ	56	Na Południe
58	na Północ	58	Na Południe
60	na Północ	60	Na Południe
62	na Północ	62	Na Południe
64	na Północ	64	Na Południe

#### PRZYGOTOWANIE GRY:

Gra składa się z czterech tur. Przed każdą turą gry karty kontraktów tasujemy i wykładamy na środek 9 z nich. Gracze po kolei wybierają kontrakt, bądź pasują, aż do momentu, gdy spasuują wszyscy, lub zabraknie kontraktów. Wybrane kontrakty należy zrealizować w ciągu danej tury – nikomu nie wolno wziąć kontraktów o większej łącznej wartości niż suma wartości jego statków (czyli 74), ale też nie trzeba brać kontraktów na wszystkie swoje statki (decyduje gracz).

W pierwszej turze zaczyna ten, kto ostatni widział morze, w kolejnej turze gracz po jego lewej, itd. W tej samej kolejności rozpoczyna się rozgrywkę.

#### PRZEBIEG GRY:

Gracze rozdzielają statki wg kontraktów i decydują, czy chcą je wysłać trasą bezpieczną wokół Afryki za co dostaną 50% punktów (bo drastycznie wzrastają koszty paliwa), czy też będą walczyć o całość kontraktu i przewiozą je poprzez Cieśninę Adeńską, gdzie grasują somalijscy piraci. Następnie gracz rozpoczynający bierze jeden ze swoich statków i rzuca go w taki sposób, aby zaczął się turlać od punktu startowego w wyznaczonym kierunku. Następnie gracz po lewej wybiera swój statek, i turla, bądź pasuje (wtedy uznajemy, że gracz zakończył ruch). Gdy wszyscy gracze spasuują patrzymy który ze statków jest najbliżej któregoś z portów pirackich (w razie problemów używamy linijki), ten statek jest przesuwany do portu piratów i należy za niego zapłacić okup w wysokości jaka jest na górnej ściance kości (łączny okup oznacza się na tabeli). Taki statek traci jedną kolejkę. Kolejkę traci się również w wypadku ugrzęźnięcia na mieliźnie (gdy komuś kość wtoczy się na ląd), oraz w wypadku kolizji, czyli dotknięcia się kości (statków) – UWAGA!!! kość która spowodowała wypadek w wyniku którego inna kość przewróciła się na inną ściankę automatycznie tonie – zostaje usunięta z gry, a jej właściciel ma mniej statków. Poszkodowany w kolizji statek traci kolejkę.

Przesuwamy znacznik tury gry o jedno miejsce w prawo i wg kolejności na poszczególnych szlakach poruszamy się do przodu (tak jak w Pitchcarze) – szlaki morskie rozgrywamy wg kolejności: szlak wokół Afryki na południe, szlak wokół Somalii na południe, szlak wokół Somalii na północ i szlak wokół Afryki na północ. Po zakończeniu poruszania się szlaku gracze mogą wypchnąć w trasę kolejne statki, jeśli jeszcze nie wyruszyły. Po każdej z takich kolejek jeden ze statków jest porywany przez piratów.

Kontrakt uznaje się za zrealizowany, jeśli statki o większej, bądź równej liczbie oczek (czyli wyporności) dotrą do celu przed końcem danej tury. Wtedy kontrakt odkłada się jako punkty gracza – należy odkładać osobno punkty za „pełne” trasy i osobno za „połówki” czyli te realizowane wokół Afryki.

Niezrealizowane kontrakty są usuwane z gry.

Na końcu gry liczymy punkty za zrealizowane kontrakty i odejmujemy łączną sumę zapłaconych okupów – kto ma najwięcej punktów wygrywa. W wypadku remisu wygrywa osoba, która zrealizowała mniej kontraktów. Jeśli nadal będzie remis - wygrywa osoba, która mniej wydała na okup. Jeśli nadal będzie remis, reszta graczy decyduje o tym kto zwyciężył (ale tylko z tych osób, które zremisowały :)

#### UWAGA!!!

– Żaden statek nie może realizować dwóch kontraktów w czasie jednej tury, ale nie trzeba od razu decydować, jeśli gracz realizuje 2 kontrakty po tym samym szlaku w tym samym kierunku.

– Statek należy rzucić tak, aby dotknął planszy mniej więcej w tym samym miejscu, z którego go poruszamy.

– Dozwolone są rzuty kością tak, że robi ona tylko  $\frac{1}{4}$  obrotu, albo pół – pamiętajcie jednak, że statek musi w maksymalnie 6 ruchach dostać się do celu, więc zastanówcie się, czy to się opłaca.

– Piraci łapią z przyjemnością statki stojące na mieliźnie, co jest tym łatwiejsze, że pozostali gracze widząc unieruchomiony statek płyną tak, aby być dalej od pirackiego portu – to samo dotyczy statków unieruchomionych po kolizji.

– Jeśli statek wypadnie poza planszę uznajemy, że się zgubił, czyli traci kolejkę i musi wrócić na planszę z miejsca w którym skończył ruch (nawet jeśli spadł pod stół).

– Jeśli piraci porywają statek unieruchomiony po kolizji a ten styka się z drugim „kolizjantem”, oba wpadają w ręce piratów.

– Sumy jakie padają w grze odpowiadają z grubsza milionom poważniejszych światowych walut (euro, \$, jeny, funty, czy co tam sobie chcecie), ale nie ma to żadnego znaczenia, no chyba, że jesteście tak bogaci, żeby grać na pieniądze.

– Gra była projektowana na 4 lub dwie osoby i w takich zestawach działa.

– Na trzech graczy powinna w zasadzie być inna ilość tur (3 albo 6), ale nie testowałem tego jeszcze na tylu graczy, więc grajcie tak długo, jak Wam się żywnie podoba.

Aaa, i jeszcze jedno:

Ilość graczy: 2-4;

Od 10 lat wzwyż;

Okolo 45 – 60 minut (albo i krócej).

Przyjemnej zabawy! Al- Yaarrrr! (tak chyba będzie po arabsku)