

BOSMAN

SZYBKA GRA TAKTYCZNA

DLA 2 ALBO 4 GRACZY

CZAS ROZGRYWKI 10-20 MINUT

Na plaży powstało niemałe zamieszanie. Bosman szuka najlepszej załogi na piracką łódź. Czas odpływać! Cztery Gangi: Czerwonego Dywanika, Zdechłej Ryby, Drewnianej Skrzyni i Starej Puszki przepychają się, dwoją i troją, aby to właśnie ich wziąć na łupieżczą wyprawę.

CEL GRY

Poprzez taktyczne zagrywanie żetonów, staramy się tak kierować ruchem bosmana, żeby zebrać jak najwięcej piratów na łódź.

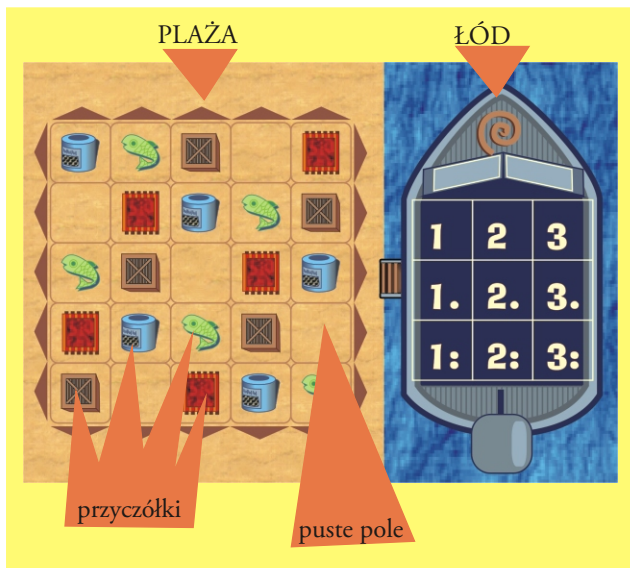
ELEMENTY GRY

I. Plansza do gry

Plansza dzieli się na dwie części Plażę i Łódź.

1. Na plaży gracze zagrywają żetony piratów i majtków, tam porusza się też bosman. Na plaży pola dzielą się na przyczółki i puste pola.

- Przyczółek to pole oznaczone symbolem gangu. Na przyczółku gracz umieszcza żeton pirata z tym samym symbolem.



II. Pion bosmana (należy wykonać samemu, albo użyć pionka z innej gry)



Bosman, korzystając z podpowiedzi piratów, spaceruje po plaży i ocenia, który z nich najlepiej nadaje się na rejs.

Bosman porusza się po plaży. Może on poruszać się po pustych polach, albo po przyczółkach, na których nie leży żaden żeton. Bosman porusza się zawsze po linii prostej. Po zakończeniu ruchu ocenia czy na polach obok nie leży żeton pirata gracza, do którego należy tura.

Bosman ocenia sąsiednie pola w poziomie i pionie, nigdy po skosie.

III. Żetony:

a) Żetony piratów:

Tych żetonów jest najwięcej, symbolizują one piratów czterech rywalizujących ze sobą gangów, którzy pojawiając się na swoich przyczółkach, namawiają bosmana do odwiedzin innego zakątka plaży. Gracz, co prawda, wybiera tylko jeden gang, który będzie reprezentował, może natomiast korzystać z żetonów wszystkich gangów.

Cyfra na żetonie pirata oznacza ile pól musi przebyć bosman, kiedy żeton zostanie położony obok niego. Cyfry i ewentualne kropki z boku oznaczają również, gdzie można umieścić żeton w łodzi po ocenie bosmana.

Symbol oznacza przynależność pirata do gangu. Pokazuje on, na którym przyczółku można położyć żeton. Pozwala też oszacować, przedstawicieli którego gangu jest najwięcej w łodzi.

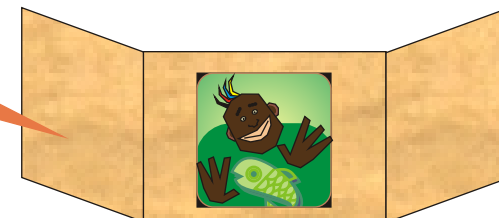
b) Żeton specjalny trucizna

Żeton trucizny służy do zakrywania żetonu pirata lub majtka, który został już umieszczony w łodzi. Zakryty żeton traktuje się jako puste miejsce.

c) Żeton specjalny majtek

Żeton ten jest zagrywany jak zwykły żeton pirata, przesuwając bosmana o jedno pole. Za to w wyniku oceny, może zająć dowolne wolne pole w łodzi. Majtka można również otruć.

IV. Zastonka



żeton pirata
"Zdechłej
Ryby"



cyfra symbol

żeton
trucizny



żeton majtka
"Czerwonego
dywanika"



symbol

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Uwaga, zasady tutaj zamieszczone dotyczą rozgrywki dla czterech graczy. Wariant gry dla dwóch graczy opisane są pod koniec instrukcji.

Plansze do gry należy umieścić na środku stołu. W miejscu centralnym Plaży na pustym polu gracze kładą pion bosmana. W czterech rogach plaży, na odpowiednich przyczółkach umieszczane są żetony piratów z cyfrą 1 bez kropek.

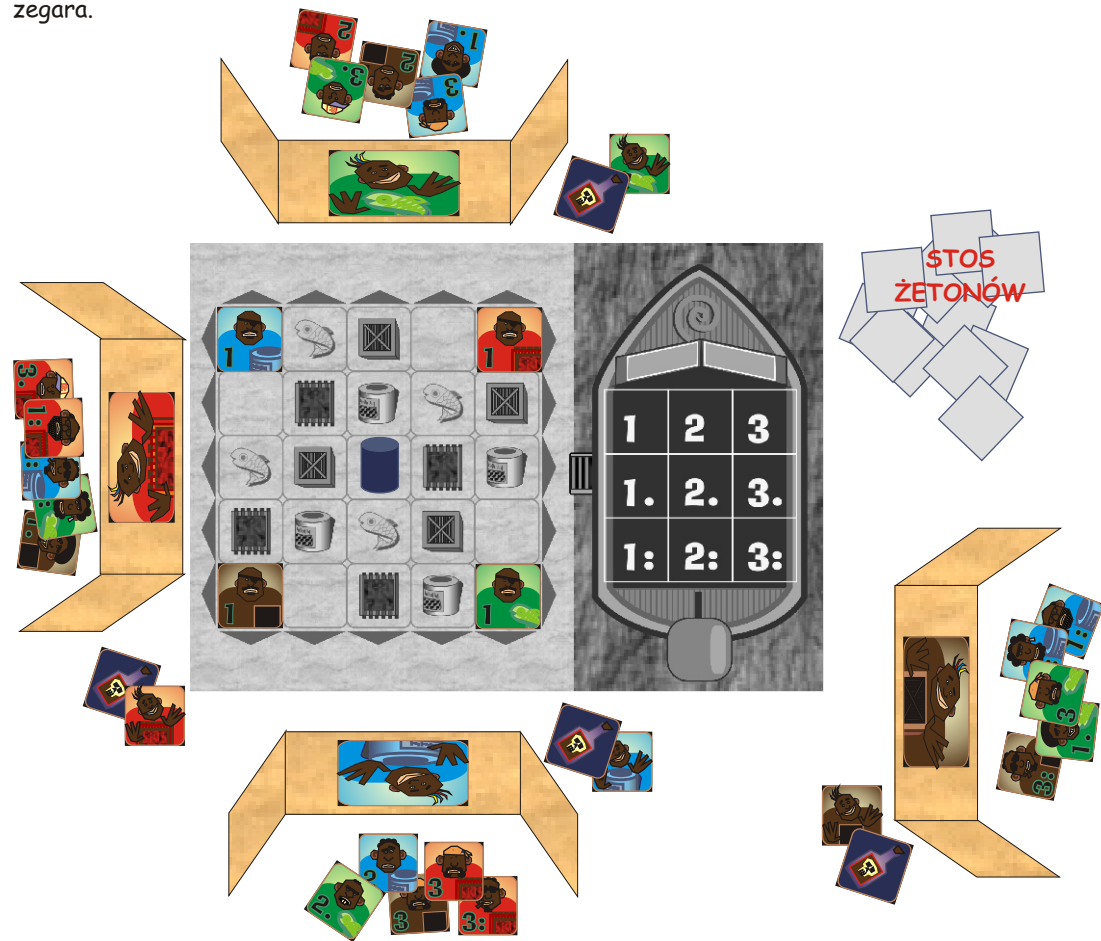
Każdy gracz wybiera jeden gang: Czerwonego Dywanika, Zdechłej Ryby, Drewnianej Skrzyni, Starej Puszki kładąc przed sobą odpowiednią zastonkę.

Każdy z graczy otrzymuje dwa żetony specjalne – jedną truciznę i majtkę swojego gangu. Żetony specjalne umieszcza się obok zastonki, tak ażeby wszyscy je widzieli.

Obok planszy należy położyć stos przemieszanych żetonów piratów koszulką do góry. Każdy gracz dobiera pięć żetonów i odkrywa je za zastonką tak żeby przeciwnicy ich nie widzieli.

Następnie gracze, mogą wymienić dowolną liczbę żetonów od 1 do 5, odkładając pod stos zakryte żetony i dobierając tą samą liczbę nowych.

Grę zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze grają w kolejności według ruchu wskazówek zegara.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

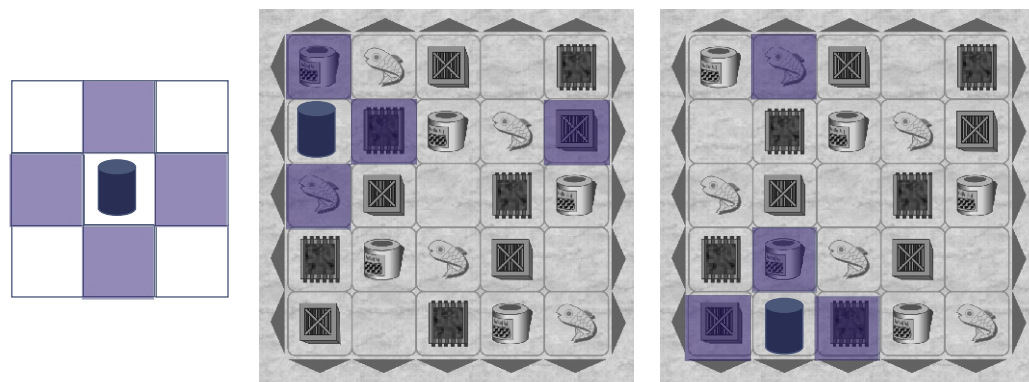
W swojej turze gracz może:

1. Wymienić żetony. Odrzuca dowolną liczbę od 1 do 5 zakrytych żetonów piratów pod stos żetonów obok planszy i dobiera tą samą liczbę nowych.

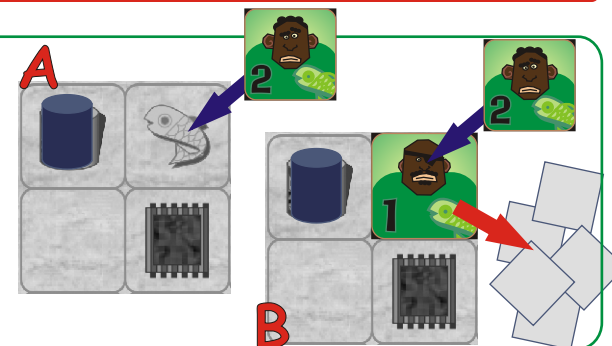
2. Zagrać żetonem trucizny. Wybiera go i kładzie na żetonie pirata, lub majtkę w łodzi.

3. Zagrać żetonem na plażę, to wybiera albo żeton pirata albo majtkę i wyklada go obok bosmana na plażę.

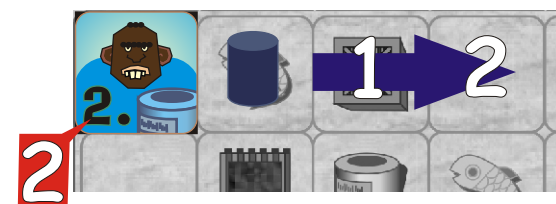
- Żeton pirata lub majtkę można położyć tylko na polu przylegającym do pola z bosmanem w pionie lub poziomie, nigdy po skosie. Jeżeli bosman stoi na polu skrajnym plaży, to polem sąsiadującym jest pole na przeciwległym skraju plaży w tym samym rzędzie w pionie bądź poziomie.



- Żetony można kłaść jedynie na przyczółki, czyli pola, na których widnieje symbol identyczny jak na żetonie, który dokładamy (A). Jeżeli na polu, na które chcemy położyć żeton już jakiś leży, należy go podmienić, czyli gracz odrzuca stary żeton zakryty pod spód stosu żetonów i kładzie w jego miejsce na plaży żeton nowy (B).



- Następnie, należy odsunąć od położonego żetonu pion bosmana o liczbę pól równą cyfrze na tym żetonie (jeżeli na polu z lewej strony bosmana gracz położy żeton 2, to bosmana należy przesunąć w prawo dwa pola).



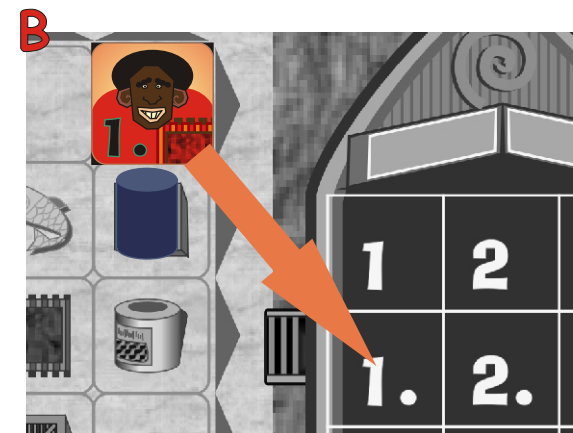
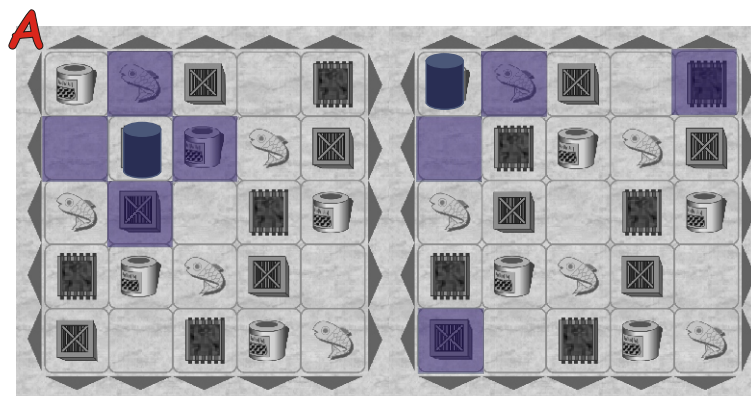
Jeżeli bosman przesunął się do skraju plaży, a jego ruch się jeszcze nie skończył to należy go przesunąć na przeciwległą krawędź plaży w tym samym rzędzie (jeżeli na polu z prawej strony bosmana położono żeton 3, a bosman stoi obok pola lewego skraju plaży, to przesuwa się go jedno pole na skraj, a następnie dwa pola od prawego skraju plaży).



- Jeżeli w trakcie ruchu bosman natrafi na pole zajęte przez żeton, zatrzymuje się obok (A pole poniżej bosmana położono żeton 2, a jedno pole dalej na górze leży drugi żeton to bosman przesuwa się jedynie o jedno pole w górę). Jeżeli wskutek dołożenia żetonu bosman znalazł się pomiędzy dwoma żetonami, to bosman w ogóle się nie porusza (B położono żeton po lewej stronie bosmana, po prawej stronie leży już inny żeton, więc bosman w ogóle się nie porusza).



- Kiedy bosman się już zatrzyma, lub po dołożeniu żetonu, w wyniku „zakleszczenia” się pomiędzy żetonami nie poruszył się dokonuje oceny.
- Ocena polega na tym, że gracz sprawdza pola przylegające do bosmana w poziomie i pionie (ale nigdy po skosie), czy nie znajduje się tam żeton jego gangu. Jeżeli bosman stoi na polu skrajnym plaży, to polem sąsiadującym jest pole na przeciwległym skraju plaży w tym samym rzędzie w pionie bądź poziomie A.
- Jeżeli znajduje się tam żeton gangu gracza, to należy przesunąć ten żeton na łódź, o ile jest tam wolne miejsce B. Jeżeli miejsce w łodzi jest zajęte, żeton pozostaje na plaży. Gracz nie może również przenieść do łodzi żetonu, który w tej turze dostawił.



KONIEC

Gra kończy się kiedy wszystkie pola w łodzi są wypełnione. Każdy żeton w łodzi daje swojemu graczowi jeden punkt. Dodatkowo, każde trzy żetony ułożone w linię poziomą, pionową, bądź skośną dają dodatkowy jeden punkt. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów. W momencie remisu wygrywa gracz z wyższą sumą cyfr na żetonach w łodzi. W przykładzie obok wygrywa gracz "Zdechłych Ryb" z czterema punktami.



WERSJA DLA DWÓCH GRACZY:

Gra wygląda tak samo jak gra dla czterech graczy z tą różnicą, że gracze wybierają po dwa gangi. Dobierają po dwóch majtków (po jednym z obydwóch wybranych gangów) i po jednej truciźnie. Dwa pozostałe żetony trucizny nie biorą udziału w grze. Podczas oceny nie dostaje się dodatkowych punktów za układy złożone z żetonów dwóch różnych gangów nawet jeżeli należą do tego samego gracza.





