

Operacja Atalanta

Uwaga wszystkich skupia się na wydarzeniach u wybrzeży Somalii. Piraci morscy utrudniają transport towarów, reporterzy szukają sensacji, okręty wojskowe starają się eskortować statki handlowe, a armatorzy i firmy ubezpieczeniowe liczą zyski i straty. To wszystko czeka także na graczy mogących wcielić się nie tylko w role piratów.

Ilość graczy: 4 do 6

Czas gry: około 40-60 minut

Spis elementów

- Plansza.
- Znaczniki graczy – po 3 w kolorze gracza.
- Znaczniki postaci – po 7 znaczników/figurek w kolorze gracza (armator, ubezpieczyciel, kapitan, reporter, pirat, oficer, negocjator).
- Żetony postaci – 7 dwustronnych żetonów.
- Żetony towarów – kilkanaście żetonów o identycznym rewersie z oznaczeniem rodzaju towaru i jego wartości (ilość punktów).
- Żetony ubezpieczeń – z oznaczoną wysokością ubezpieczenia (niska, normalna, wysoka lub brak).
- Karty kursów – karty z oznaczonym kursem statku (trzy szlaki poprzez Zatokę Adeńską i dwa dookoła Afryki).
- Znaczniki statków – 4 statki handlowe (w różnych kolorach), 1 okręt wojenny (szary), 1 łódź piracka (czarna).

Przygotowanie

Po rozłożeniu planszy należy umieścić na niej żetony statków, towarów, ubezpieczeń, a także wszystkie karty kursów (żetony i karty umieszczane są zakryte - rewersem do góry). Żetony postaci umieszczamy stroną oznaczającą dostępną akcję na siedmiu polach akcji.

Znaczniki graczy ustawiamy w punktach startowych (5VP) na trzech torach punktacji: zyski, bezpieczeństwo, piractwo.

Każdy gracz otrzymuje siedem znaczników/figurek postaci w wybranym kolorze.

Wybieramy najstarszego gracza, który rozpocznie pierwszą rundę akcji – będzie pierwszym graczem aktywnym.

Cel gry

W czasie gry gracze będą mieli możliwość wykonania akcji poprzez wybór odpowiednich postaci. Wybrana akcja będzie niedostępna dla innych, aż do kolejnej rundy. W ten sposób każdy z graczy będzie miał możliwość i konieczność wcielenia się niemal w każdą z siedmiu postaci: armator, ubezpieczyciel, kapitan, oficer, reporter, pirat, negocjator.

Gracz będzie dążył do zdobycia punktów w jednej z trzech kategorii: zyski, bezpieczeństwo i piractwo. Na koniec gry ważne będzie dla gracza zdobycie dużej ilości punktów w swojej najsłabszej kategorii.

Przebieg gry

Aktywny gracz decyduje czy wybiera kolejną dostępną akcję. Jeśli rezygnuje, wyboru może dokonać gracz siedzący po jego lewej stronie. Jeśli wszyscy zrezygnują aktywny gracz musi wybrać tę akcję. Kolejnym aktywnym graczem staje się następny gracz siedzący po lewej stronie.

Po wybraniu akcji odpowiedni znacznik postaci obracany jest na stronę oznaczającą jej wykonanie. Gracz nie może wybrać akcji jeśli nie posiada właściwego znacznika/figurki postaci, tzn. jeśli ta postać jest jeszcze na planszy (np. na statku).

Dostępne akcje:

● Armator

Gracz bierze 3 kolejne żetony towarów z portu, wybiera jeden z nich i umieszcza zakryty w ładowni na statku handlowym. Znacznik tego statku umieszcza na polu rozpoczęcia rejsu. Gracz stawia swój żeton/figurkę postaci armatora na pola statku.

● Ubezpieczyciel

Gracz może zobaczyć żeton towaru ze statku stojącym na polu rozpoczęcia rejsu. Następnie wybiera dowolny żeton ubezpieczenia i przekazuje go armatorowi tego statku. Armator może wziąć żeton braku ubezpieczenia i zdecydować, czy na statku umieści proponowane ubezpieczenie, czy też jego brak (żeton umieszczany jest rewersem do góry). Gracz stawia żeton/figurkę swojego ubezpieczyciela na polu statku.

● Kapitan

Gracz może zobaczyć żeton ubezpieczenia ze statku. Bierze wszystkie dostępne karty kursów i odkłada dokładnie jedną zakrytą na pole nieznanego kursu (karta, która tam już jest wraca do talii). Następnie wybiera kartę kursu, którą kładzie zakrytą na statek. Swój żeton/figurkę kapitana gracz kładzie na polu statku. Kapitanowie statków będących w grze mogą teraz także zmienić swój kurs.

● Oficer

Gracz musi zdecydować jakim kursem popłynie patrolujący okręt wojenny. Wybiera z dostępnych kart jedną i kładzie zakrytą na polu okrętu wojennego. Znacznik okrętu (szary) kładzie na polu rozpoczęcia rejsu jeśli nie znajduje się on jeszcze na morzu, a swój żeton/figurkę oficera na polu okrętu wojennego (zwraca właścicielowi obecny tam żeton oficera).

● Reporter

Gracz umieszcza swój żeton/figurkę reportera na statku handlowym lub okręcie wojennym (zwraca właścicielowi poprzedni żeton). Może zobaczyć żeton kursu tego statku, na którym się znajduje, a następnie umieszcza jedną z kart kursu na polu reportażu. Karta ta może stanowić odpowiedź dla pirata, jeśli dobrze zrozumie on intencje reportera.

● Pirat

Gracz umieszcza swój żeton/figurkę pirata na łodzi pirackiej (zwraca właścicielowi poprzedni żeton), a znacznik łodzi (czarny) kładzie na polu rozpoczęcia rejsu (niezależnie czy był już na morzu, czy też nie). Gracz może zobaczyć kartę z pola reportażu. Oceniając odpowiedź i widząc kursy statków handlowych z poprzednich rejsów gracz wybiera kartę kursu, którą kładzie na polu łodzi pirackiej.

Negocjator

Gracz decyduje się, że będzie ewentualnym negocjatorem w tej rundzie. Umieszcza swój żeton/figurkę negocjatora na polu negocjacji (zwraca właścicielowi poprzedni żeton).

Rejs

Po wybraniu wszystkich akcji następuje faza rejsu. Odkrywane są żetony kursu statków i ich znaczniki przesuwane są na kolejne pola zgodnie z kursem. Statki mogą zmieniać szlak, ale poruszają się w kierunku portu docelowego (nie mogą zmienić rejsu dookoła Afryki i poprzez zatokę). Okręt wojenny może wrócić na inny szlak dopiero po wyjściu ze strefy zagrożenia pirackiego.

Na planszy obrazującej fragment wybrzeża Afryki i Zatoki Adeńskiej dostępne jest pięć szlaków rejsowych: trzy szybsze przez zatokę (dwa pola strefy pirackiej) oraz dwa wolniejsze dookoła Afryki (jedno pole strefy pirackiej i dwa pola dalszego rejsu).

Port docelowy

Jeśli znacznik statku przesunięty zostanie do portu docelowego następuje odpowiednie rozdzielanie punktów, znajdujące się na nim żetony/figurki wracają do właścicieli, żetony towaru i ubezpieczenia odkładane są na bok, a znacznik statku na pole tego statku.

Gracze otrzymują w porcie docelowym następujące punkty:

- armator – punkty zysku z żetonu towaru,
- ubezpieczyciel – punkty zysku z żetonu ubezpieczenia,
- kapitan – punkty bezpieczeństwa z żetonu towaru,

Zdarzenia na szlaku

Jeśli statki handlowe, okręt wojenny bądź łódź piracka znajdują się na tym samym szlaku w strefie pirackiej (niekoniecznie na tych samych polach) nastąpi rozstrzygnięcie odpowiedniego zdarzenia.

- piraci i okręt wojenny – oficer otrzymuje +2 punkty bezpieczeństwa, pirat minus 1 punkt piractwa, reporter (jeśli jest) +1 punkt bezpieczeństwa,
- statek handlowy i okręt wojenny – oficer i kapitan otrzymują +1 punkt bezpieczeństwa, reporter (jeśli jest) +1 punkt bezpieczeństwa,
- piraci i statek handlowy (bez okrętu wojennego) – piraci przejmują statek i jego znacznik przenoszony jest do portu pirackiego.

Negocjacje

Jeśli w porcie piratów znajduje się statek handlowy, gracz posiadający w grze żeton/figurkę negocjatora wybiera jeden żeton ubezpieczenia i proponuje go piratowi. Jeśli pirat nie przyjmie oferty statek pozostaje w porcie, a gracze otrzymują:

- negocjator, pirat, kapitan – minus 1 punkt bezpieczeństwa,
- armator - minus 1 punkt zysku,

Jeśli pirat przyjmie ofertę statek trafia do portu docelowego, żetony są odkładane jak po rejsie, a gracze otrzymują:

- pirat – punkty piractwa z oferowanego żetonu ubezpieczenia,

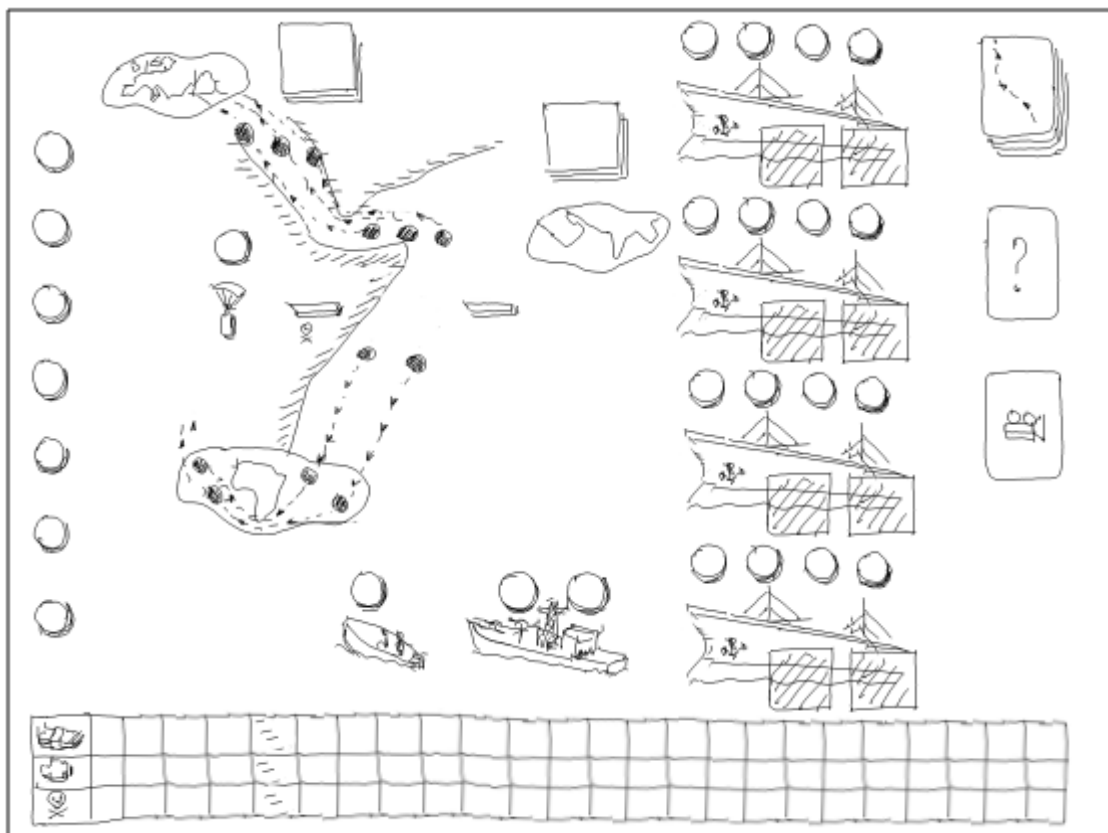
- negocjator – punkty bezpieczeństwa z żetonu towaru,
- ubezpieczyciel – ujemne punkty zysku z żetonu ubezpieczenia,
- armator – ujemne punkty zysku z żetonu towaru, jeśli statek nie był ubezpieczony.

Zakończenie

Po każdej rundzie wszystkie znaczniki postaci na polach akcji obracane są na stronę dostępnej akcji i kolejny aktywny gracz rozpoczyna wybór akcji.

Gra toczy się do momentu, gdy w porcie zostaną tylko dwa żetony towarów (ilość przygotowanych na wstępie towarów może określać długość rozgrywki). Dokończone zostają rejsy statków i następuje ustalenie zwycięzcy przez porównanie zdobytych punktów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów w swojej najsłabszej kategorii (zyski, bezpieczeństwo, piractwo). W przypadku remisu w jednej kategorii rozpatrywane są między tymi graczami kolejne kategorie. W przypadku remisu we wszystkich kategoriach grę wygrywa kilku graczy jednocześnie.



Szkic planszy