

WILK MORSKI

AUTORZY JOHANNA PONCEŃ I FLORENT TOSCANO
ILUSTRACJE NIKOLA KUCHARSKA

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia



ELEMENTY GRY

55 kart:

24 karty statków

(po 6 w czterech kolorach)



24 karty towarów

(po 6: ryb, beczek,
świń, złota)



4 karty wydarzeń

(Szczyry!, Bunt załogi!,
Świńska grypa, Atak piratów!)



3 karty dostawy

Karty te są dwustronne – z jednej strony
znajduje się Dostawa, a z drugiej Wilk morski.



CEL GRY

Waszym celem jest zdobycie **jak największej liczby punktów** za zrealizowane dostawy towarów. **Każdy z 4 rodzajów towarów możecie jednak dostarczyć tylko raz podczas całej gry!** Wybierzcie więc odpowiedni moment na dotarcie do portu. Zwlekając, narażacie się na utratę przewożonego towaru!

PRZYGOTOWANIE GRY

Wymijcie z talii 3 karty dostawy i odłóżcie na chwilę na bok.

A Wszystkie pozostałe karty potasujcie i podzielcie na 3 mniej więcej równe stosy.

B Na spód każdego stosu włożcie 1 kartę dostawy rysunkiem towarów do góry.



C Potasujcie jeden ze stosów. Na nim umieśćcie pozostałe 2 stosy (bez tasowania). W ten sposób powstał jeden duży stos. Będziemy go nazywać **stosem dobierania**. Połóżcie go na środku stołu.



STOS POTASOWANY



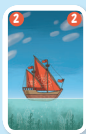
STOS BEZ TASOWANIA



STOS BEZ TASOWANIA

D Odkryjcie 4 karty z góry stosu dobierania i połóżcie je w rzędzie.

E Obok zróbcie miejsce na karty odkładane podczas gry. Miejsce to będziemy nazywać **stosem kart wykorzystanych**.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio płynęła statkiem (lub najstarszy gracz).

Gracz w swojej kolejce wykonuje **jedno z poniższych działań**:

- Bierze **jedną** z czterech odkrytych kart (trzyma ją w ręku). Na jej miejsce od razu wyklada nową kartę z góry *stosu dobierania*.
- Bierze **jedną** kartę z góry *stosu dobierania* (trzyma ją w ręku w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje).
- Wyklada **jedną** z kart trzymanyh w ręku na *stos kart wykorzystanych* (obrazkiem do góry).

Uwaga! Wyłożenie **karty wydarzeń** uruchamia działania, które opisane są w dalszej części instrukcji.

Po wykonaniu **jednego** z powyższych działań **kolejka gracza kończy się**. Rozpoczyna się kolejka gracza siedzącego z lewej strony.



Gra toczy się w taki sposób do momentu, gdy na górze stosu dobierania pojawi się **karta dostawy**. Oznacza to rozpoczęcie dostawy towarów.

DOSTAWA TOWARÓW

Podczas dostawy gracze mogą (ale nie muszą) wykladać karty, za które na koniec gry zdobędą punkty.

Uwaga! Podczas gry będziecie mieli tylko 3 okazje na zrealizowanie dostaw, ponieważ wśród kart znajdują się tylko 3 karty dostaw.

Dostawa towarów polega na **wyłożeniu 2 kart – statku i towaru w tym samym kolorze**.

Im wyższe wartości tych kart, tym więcej punktów gracz zdobędzie. Karty te gracz kładzie przed sobą obrazkami do góry.



- Gracz może, ale nie musi zrealizować dostawy – decyzja należy do niego.
- Można zrealizować **więcej niż jedną dostawę**. Każda z nich musi jednak dotyczyć innego rodzaju towaru. Pamiętajcie, że podczas gry każdy rodzaj towaru możecie dostarczyć **tylko raz**.
- Im wyższe wartości kart wyłożycie podczas dostaw, tym więcej punktów zdobędziecie.

Przykład:

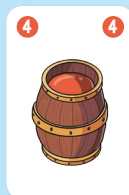
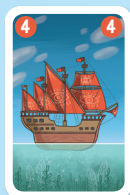
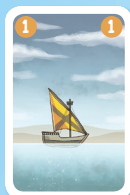
Gracz A dostarczył **złoto**. Statek ma wartość 1, a złoto 5, gracz zdobędzie więc za nie 6 punktów.

Gracz A dostarczył też **beczki**. Statek i beczki mają wartość 4, gracz zdobędzie więc za nie 8 punktów.

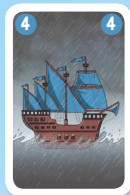
Gracz B dostarczył **ryby**. Statek ma wartość 4, a ryby 6, gracz zdobędzie więc za nie 10 punktów.

Gracz A do końca gry nie będzie już mógł dostarczyć **złota** i **beczek**, a **gracz B** nie będzie mógł dostarczyć **ryb**.

Gracz A:



Gracz B:



WILK MORSKI

Po zakończeniu dostaw kartę **DOSTAWA** należy odwrócić na drugą stronę – pojawi się **WILK MORSKI**. Jeden z was będzie mógł go wynająć.



Wilk morski **chroni przed utratą towaru lub statku** wskutek różnych wydarzeń, mogących mieć miejsce podczas rejsu. Każdy wilk morski może być wykorzystany **tylko raz**.

Uwaga! Ryzyko wynajęcia wilka morskiego polega na tym, że każda taka niewykorzystana karta oznacza **-3 punkty** na koniec gry.

Pierwszeństwo wynajęcia wilka morskiego ma gracz, w którego kolejce odsłonięta została karta dostawy.

- Jeśli gracz chce wynająć wilka morskiego, zabiera go i dodaje do kart trzymanyh w rękę.
- Jeśli gracz nie chce wynająć wilka morskiego, prawo przejścia karty przechodzi na gracza siedzącego z lewej strony.
- Jeśli żaden z graczy nie chce wynająć wilka morskiego, kartę należy odłożyć na *stos kart wykorzystanych*.

KARTY WYDARZEŃ

Szczury!



Bunt załogi!



Świńska Grypa



Atak piratów!



Na kartach znajdują się **wydarzenia** grożące utratą towaru lub statku. Po wzięciu takiej karty dodajecie ją do kart trzymanyh w rękę. Możecie z niej skorzystać w dowolnej swojej kolejce.

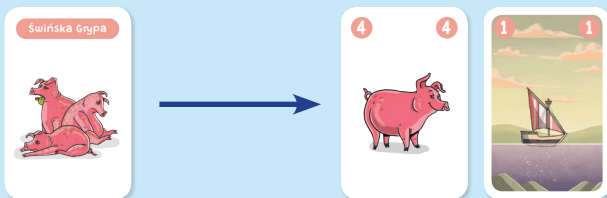
Gdy gracz zdecyduje się w swojej kolejce wyłożyć kartę wydarzenia, **wszyscy gracze** (włącznie z nim) **tracą po jednej spośród kart trzymanyh w rękę**. Każdy gracz podejmuje decyzję, której karty się pozbędzie i odkłada ją na *stos kart wykorzystanych*. Kartę wydarzenia również należy odłożyć na *stos kart wykorzystanych*.



Uwaga! Odkładana karta musi być w **takim samym kolorze**, jak wyłożona karta wydarzenia. Jeśli gracz nie posiada karty w takim kolorze, nie oddaje żadnej z nich. Musi natomiast **pokazać swoje karty** pozostałym graczom, by udowodnić, że nie ma karty w wymaganym kolorze.

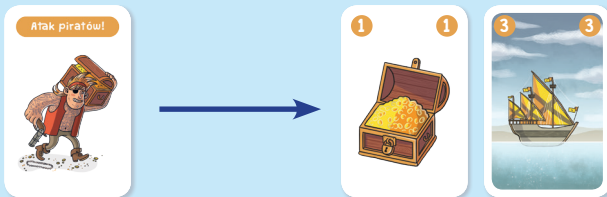
Przykład A:

Jeśli któryś gracz wyłoży w swojej kolejce kartę **ŚWIŃSKA GRYPA**, wszyscy gracze muszą odłożyć na stół karty wykorzystanych po jednej **różowej** karcie (świnkę lub różowy statek).



Przykład B:

Jeśli któryś gracz wyłoży w swojej kolejce kartę **ATAK PIRATÓW!**, wszyscy gracze muszą odłożyć na stół karty wykorzystanych po jednej **żółtej** karcie (złoto lub żółty statek).



POMOC WILKA MORSKIEGO

Karta wilka morskiego pozwala graczowi **uniknąć skutków jednego, dowolnego wydarzenia**. Jeśli gracz chce skorzystać z pomocy swojego wilka morskiego, informuje o tym pozostałych graczy. Następnie odkłada go na *stół kart wykorzystanych*. Dzięki temu **gracz nie będzie musiał pozbyć się karty towaru lub statku**.



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na jeden z dwóch sposobów:

- Po odsłonięciu **trzeciej karty dostawy**. W takim przypadku gracze mają ostatnią szansę wykonania dostaw, po czym gra się kończy.
- Gdy któryś z graczy dostarczył **wszystkie (czyli 4) rodzaje towarów**.

Liczenie punktów odbywa się w poniższy sposób:

- **Dodajcie wartość kart statków i towarów**, które wykorzystaliście podczas dostaw.
- Od tej sumy **odejmijcie wartość kart statków i towarów**, które pozostały wam **w ręce**.
- Następnie **odejmijcie 3 punkty** za każdą kartę **wilka morskiego**, która pozostała wam **w ręce**.
- Na koniec **odejmijcie 3 punkty** za każdą kartę **wydarzenia**, która pozostała wam **w ręce**.

Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, posiadający parę kart (w tym samym kolorze) o wyższej wartości. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład:

Gracz wykonał podczas rozgrywki 3 dostawy: **beczki (8 pkt.)**, **złoto (6 pkt.)**, **ryby (9 pkt.)**. Zdobywa za nie **23 punkty**. Następnie odejmuje punkty za karty, które zostały mu w ręce: **czerwony statek (-2 pkt.)** i **Atak piratów! (-3 pkt.)**. Zdobywa więc w sumie **18 punktów**.

PUNKTY DODATNIE

4



4



5



1



3



6



6

PUNKTY UJEMNE

2



Atak piratów!



WARIANT „100”

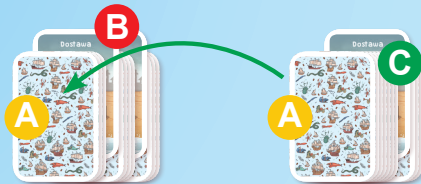
Przed rozpoczęciem gry możecie umówić się, że gracze kilka rozgrywek, do momentu zdobycia 100 punktów. Po zakończeniu pierwszej rozgrywki zapisujecie zdobyte punkty i gracze następną rozgrywkę. Wygra osoba, która jako pierwsza osiągnie (lub przekroczy) 100 punktów.

WARIANT „SŁABA WIDOCZNOŚĆ”

W wariantcie tym statki poruszają się w gęstej mgłę, co powoduje, że trudniej ocenić jest odległość do portów. Gracze nie wiedzą, kiedy pojawiać się będą kolejne karty dostaw. Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji. Różnica polega na przygotowaniu gry.

Wyjmijcie z talii **3 karty dostaw** i odłóżcie na chwilę na bok.

- A** Wszystkie pozostałe karty potasujcie i podzielcie na **2 mniej więcej równe stosy**.
- B** Do jednego z nich dołóżcie **2 karty dostaw**, potasujcie go i połóżcie na środku stołu.
- C** Następnie do drugiego stosu dołóżcie **trzecią kartę dostaw**, potasujcie go i połóżcie na górze pierwszego stosu.



Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c,
02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo Nasza Księgarnia



© 2018 Jeux Opla

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał, Arek Maj
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)