

ŻAGLE



2



20'



11+

Żagle to kooperacyjna gra na mechanice "trick-taking" dla 2 graczy. Gracze próbują odczytać wzajemne intencje i zagrywać karty, których kombinacje pozwolą na ruch statkiem lub pokonanie krakena.

KOMPONENTY

40 kart: A 27 kart do gry, B 6 piratów, C 1 kraken, D 6 karty pomocy

3 plansze: E 1 ocean, F 1 kraken, G 1 plansza główna

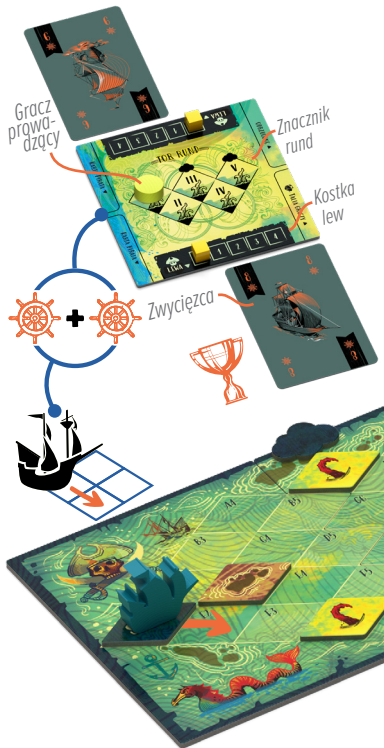
5 znaczników: H 1 kraken, I 2 kostki, J 1 dysk rundy, K 1 statek

27 żetonów: L 1 start, M 1 koniec, N 12 wysp, O 9 krakenów, P 4 sztormy
Q 1 książka scenariuszy



PRZYGOTOWANIE

- 1 Złóż i umieść planszę oceanu pomiędzy 2 graczami, a planszę główną i planszę krakena na przeciwległych końcach.
- 2 Wybierz scenariusz z książki scenariuszy i umieść żetony na planszy.
- 3 Każdy gracz wybiera kartę pirata, która daje mu specjalne zdolności.
- 4 Na planszy krakena umieść figurkę krakena na najniższym lewym polu. Na planszy głównej umieść kostki na polach 0 na torach lew, a dysk rundy na pierwszym polu na torze rund.
- 5 Umieść statek na żetonie startowym.
- 6 Utwórz talię krakena, tasując razem karty o numerach 1-2. Umieść ją odkrytą pod planszą krakena. Dodaj kartę krakena na spód talii.
- 7 Utwórz talię graczy, tasując razem wszystkie pozostałe karty (o numerach 3-9). Umieść ją zakrytą obok miejsca na talię graczy na planszy głównej.



Akcje

Jeśli zagrane karty pasują do jednej z tych par symboli, wykonaj akcję opisaną po prawej stronie.

Uszkodzenie statku i obrażenia krakena

Za każdym razem, gdy kraken uszkodzi statek, przenieś wierzchnią kartę z talii krakena na stos kart odrzuconych przez graczy.

Jeśli miałbyś przenieść kartę, a pierwszą widoczną kartą jest karta krakena - nie przeńś jej. Zamiast tego przesun figurkę krakena o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara i umieść kartę krakena na spodzie talii krakena.

Jeśli karta krakena jest jedyną kartą w talii krakena, gra się kończy, a gracze przegrywają.

Koniec rundy

Runda kończy się, gdy jeden z graczy wygra swoją czwartą lewę.

Kraken uszkadza statek liczbę razy równą liczbie pod figurką krakena.

Przesuń dysk rund do przodu.

Zresetuj kostki do 0.

Potasuj razem talię gracza, karty odrzucone i karty pozostające w rękach graczy, aby utworzyć talię graczy na następną rundę.

Akcje



Przesuń statek do przodu i w kierunku gracza, który wygrał lewę.



Przesuń statek do przodu i w kierunku gracza, który wygrał lewę. Kraken uszkadza statek (nawet jeśli statek się nie poruszy).



Przesuń statek do przodu i w kierunku gracza, który wygrał lewę. Kraken uszkadza statek dwukrotnie (nawet jeśli statek się nie poruszy).



Zadaj obrażenia krakenowi, umieszczając  kartę z tej lewy na spodzie talii krakena zamiast ją odrzucać.



Przesuń znacznik statku do przodu o jedno pole.



Odwróć wierzchnią kartę w talii graczy i wykonaj jej „Akcję dział” (str. 4), a następnie umieść ją na stosie kart odrzuconych. Jeśli w talii graczy nie ma żadnych kart, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.

Każda inna kombinacja:

Brak akcji. Nadal przesuwasz kostkę na torze lew. Nie otrzymujesz obrażeń.



Akcje dział



Przesuń statek do przodu, w kierunku gracza, który wygrał lewę.



Umieść tę kartę na spodzie talii krakena zamiast ją odrzucać.



Przesuń statek o jedno pole do przodu.



Odwóć kolejną kartę.



TWÓRCY

Projekt: Akiyama Koryo, Kozu Yusei

Ilustracje: Weberson Santiago

Projekt graficzny: Anca Gavril, Daniel Profiri

Rozwój: Taylor Reiner

Artysta 3D: Filip Gavril

WYDANIE POLSKIE

Kierownik projektu: Oleksandr Ruchka

Koordynatorka projektu: Lisa Shylyna

Kierownik marketingu: Albert Książek

Tłumaczenie: Grzegorz Wojtył

Skład graficzny i DTP: Artur Patrihalko



Zagrożenia

A

Wyspy



Statek nie może wpływać na pola wysp. Jeśli ruch spowodowałby wypłynięcie na wyspę, statek nie porusza się.

B

Kraken



Po wypłynięciu na pole z krakenem, kraken uszkadza statek.

C

Wielkie Nieznane

Jeśli ruch spowoduje, że statek opuści planszę, nie porusza się.

Zwycięstwo

Jeśli gracze dopłyną statkiem do żetonu końca, natychmiast wygrywają grę.

Przegrana

Gracze natychmiast przegrywają, jeśli nastąpi którakolwiek z poniższych sytuacji:

- Zakończy się **runda 5**.
- Na koniec **rundy 2** statek nie minął jeszcze pierwszego sztormu.
- Na koniec **rundy 4** statek nie minął jeszcze drugiego sztormu.
- Karta krakena jest jedyną kartą, która pozostała w talii krakena.
- Figurka krakena przesuwa się na ostatnie pole oznaczone jako „Śmierć”.

Jeśli akcja powoduje zarówno wygraną, jak i przegraną, gracze wygrywają.