



Bitwa o Tortugę

lekko mniej losowa

aka Nanahoshi

~ ROZPOCZĘCIE GRY ~

Rozpoczyna gracz, który ma więcej punktów, a w przypadku remisu starszy gracz.

~ PRZYGOTOWANIE PLANSZY ~

Weźcie swoje 6 okrętów do ręki (czarne to Piraci, czerwone do Hiszpanie). Stawiajcie na planszy kolejno po jednym zakrytym okręcie (falami do góry), starając się zapamiętać, gdzie postawiliście swoje okręty.

~ RUCHY GRACZY ~

Teraz gracze na zmianę robią ruch (uwzględniając nadal kolejność z rozpoczęcia gry).

Ruchem jest tylko jedna z akcji:

- 1) odkrycie okrętu na planszy i postawienie go odkrytego w dowolnym kierunku
- 2) obrót swojego odkrytego okrętu o 90 stopni
- 3) popłynięcie okrętem na puste pole (woda) lub nieodkryte miejsce (na fale - na inny klocek)
- 4) zniszczenie okrętu przeciwnika poprzez popłynięcie na jego pole (na pole na którym jest okręt przeciwnika)

Płynąć okrętami można tylko w kierunku kropek, a więc:

- A) okrętem 1-punktowym - tylko do przodu
- B) okrętem 2-punktowym - tylko po przekątnych
- C) okrętem 3-punktowym - do przodu i po przekątnych

UWAGA: okrętem można wpłynąć tylko na puste pole, na fale (nieodkryty inny klocek) lub zaatakować okręt przeciwnika.

Nie można odkryć okrętu, na którym stoi inny klocek.....patrz przykład....>



~ KONIEC RUNDY ~

Gracze robią ruchu na zmianę tak długo, aż któryś z graczy pokona okręty przeciwnika o łącznej wartości minimum 7 punktów. Gracz który jechał na początku gry jako drugi ma prawo wtedy do ostatniego ruchu.

~ PUNKTACJA ~

Na końcu rundy sprawdzamy punkty graczy (suma punktów z podbitych okrętów). Liczymy różnicę punktów między graczami i zapisujemy ją danemu graczowi jako zdobyte punkty z rundy. Gramy tyle rund, aż jeden z graczy zdobędzie minimum 7 punktów. Gratulujemy zwycięzcy ;-)